速报!「复活传说」、「火炎纹章 苍炎的轨迹」全面解读!!

2004
11

GAME SOFTWARE

电子游戏软件



独家赠品

多罗手机挂饰
随机获取一款

最电软
最独家
梦特辑

历史的遗产
追忆的快感 游戏译名逐个览

游戏名咱们自己说了算
~游戏名称汉化累积述评报告~

- 磨爆嘴皮! 合金装备 VS.潜龙谍影 孪生也叫板
- 华人世界流行译名大事迹 电软壮胆打破常规一追就到底
- 叫响业界的四十余款热门大作译名全部洗牌

游戏过不去?
详尽!完解!当期游戏彻底攻略

九怨 ~kuon~
多罗与流星
侦探学园Q2/红之海2
无双报道 拳皇 极限冲击
PIKMIN 2
生化危机爆发 档案2
DEATH BY DEGREES
铁拳 妮娜·威廉姆斯
合金装备3 食蛇者
皇牌空战5

电击收藏 劲作第一
异度传说2 ~ 善恶的彼岸
连续8分钟火力不停的视觉冲刺
三大强作火热聚集,经典流程全线精选
九怨(上)+忍者外传(上)
+鬼武者3完结篇
火热游戏 金曲MV 影之心2
编辑"有聊"上演——大象开口
聊天之中,替您吐出心中不快
老栏目重启计划之
电击销量榜改版见新鲜

「勇者斗恶龙V
~终极研究真书~
最高段一闪全研究
鬼武者3 怒涛释放」

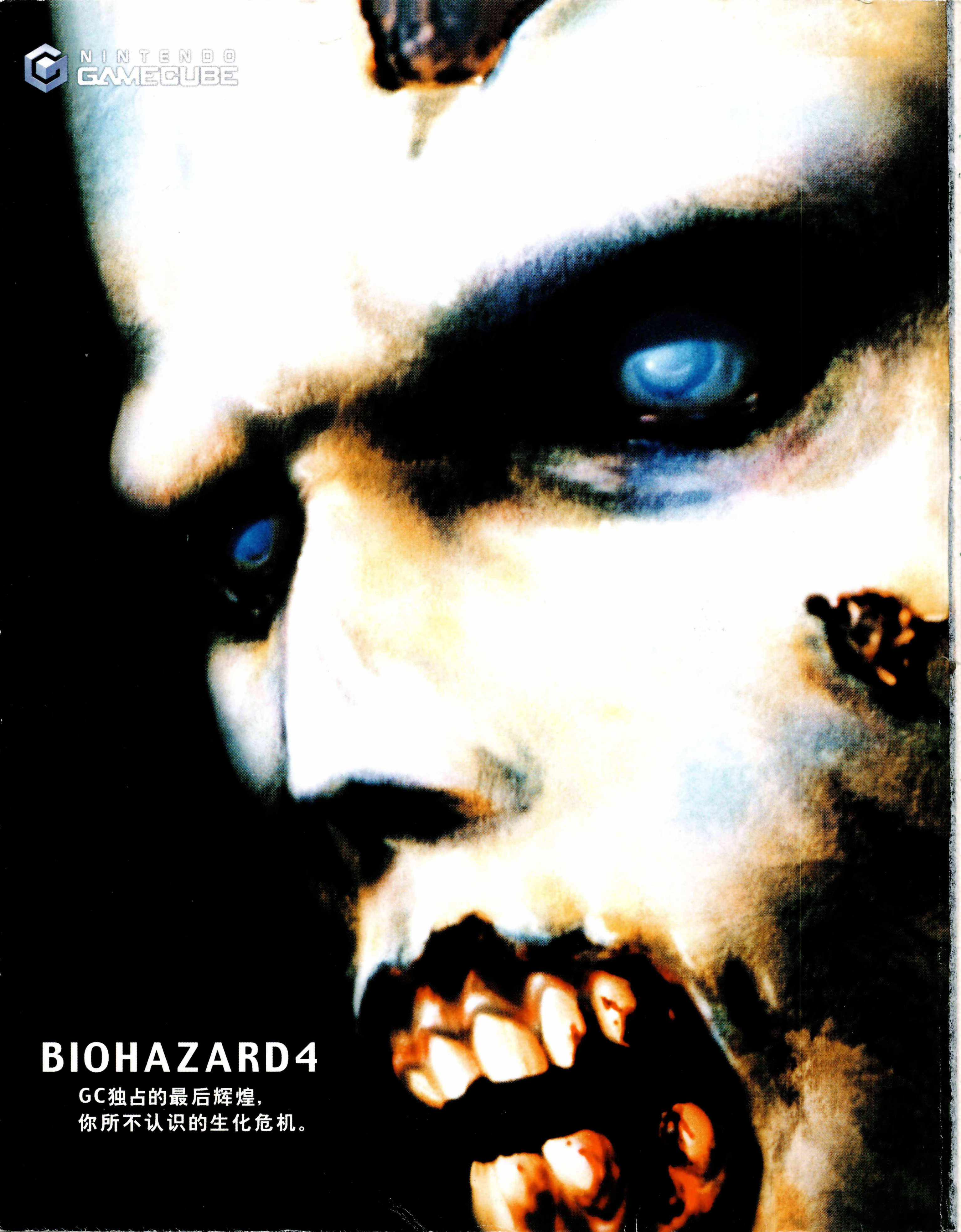
三位一体价
杂志+光盘+赠品
9.8元

业界巨头 齐聚上海滩
稻船敬二礼赠电软记者

庶民主义 家用机彻底打假专题启动

PS2的沉重(一)

炮打光头假冒 逐系瓦解黑手阵地
为游戏玩家买机保驾护航 武装到底


NINTENDO GAMECUBE
BIOHAZARD4
GC独占的最后辉煌，
你所不认识的生化危机。


CAPCOM
2004年冬发售预定
虽然丧尸已经消失，但是危机却远没有终结……
ZOOM

电软六人手记

编辑手札

新一期电软又和大家见面了。编辑手札中的六位小编也照例登场，其实除了这几位编辑以外，大家拿到手中的每期电软还凝聚着其他许许多多人的心血。而我们只有一个心愿，那就是为读者奉献更多更好的内容，令电软更加精彩！衷心希望每一期的电软都能为您带来新的惊喜和收获！

风林



●有时候入眠是件很困难的事情，越想睡越睡不着，越什么都不想就越是清醒。这样子的话，最好就是打开电视，找个超级无聊的节目（基本上，过了零点绝大部分电视台播放的都是让人昏昏欲睡的内容了），看着看着就ZZ了，比安眠药还灵！

●这期破天荒的给某个游戏打了“2”分，实在是受不了了，如果这款游戏能够有FANS的话，那风林在这里真的要给各位FANS道歉了。这游戏实在是太令人“意外”了,少见啊少见。这两分一分给的是“能进入游戏”，一分给的是“我还能控制人物做出动作”……

●最新发现自己长高了……难道真的应了老话？？

●现在好像是个人就在玩HIP HOP，先不说中文蹦嘴皮子是不是有字母语好听，反正现在到处都在刮这类风潮，一下子蹦出了好多的新人在音乐台里唱来唱去，实在让人受不了。难道中国人的音乐已经不再了？传统音乐真的好像被盖过了……干脆，我也去试试，说唱吧……哼哼……哈……兮……

●好多读者来信问风林132期中使用的图片到底是哪个游戏中的美女，答案是“Axel Impact ：The Extreme Racing”。PS2版已经发售,RAC。

踩火象

●本人通过最近得到的情报综合分析得出，去年索尼将PS2带入中国的一个重要原因，是觉得PS2第二个7000万台销量，只有依靠中国这个市场的消化能力才能实现。实际进展很不乐观的原因，我看除了因为推广计划并不因地制宜外，还因为所有参与者都有各自小算盘。我看，至少在做大PS市场上，不少实际经营者尚不如电软编辑们想得迫切。

●手机丢了，是在影院看了恐怖片“天黑请闭眼”，听多了主角们接到“来到这里的人把所有的希望都捐弃吧”的电话那天丢的。感觉似乎片子里吴倩莲扮演的那个半人半鬼，也在我的手机上下了什么手脚……

●块魂真的是个好游戏，创意几乎都来自生活的平日里。像主角无非就是个屎壳郎，沾的也都是些铅笔橡皮、瓜果梨桃、张三李四、大厦高楼。通关后本人最大沾粘体积为直径831米的月亮。新挑战决定放弃。

飞月

●最近感觉自己就像生活在《我们》中的乌托邦世界中一样，日复一日的过着和昨天几乎完全一样的今天，等待着和今天完全一样的明天。生活中如果只剩下了规律，人和机器又有什么区别呢？单单在游戏、电影和小说中寻求刺激与冒险似乎已经不够。究竟哪天我才会有勇气抛开一切，背上吉他开着摩托车，孜然一身去浪迹天涯呢？



●热伤风的滋味实在不好受，奉劝大家千万要注意身体。不过我又岂会因为小小的感冒，就错过吴宇森的《致命报酬》呢？

●看着《变形金刚》、《丁丁》、《圣斗士》等老片一部部重新出现在货架上，或者被翻拍续拍，由衷感觉到这股怀旧风潮愈演愈烈。但这是否也意味着如今的娱乐界正在逐渐失去新的创意和活力呢？

●本月推荐游戏《九怨》。推荐原因：令人在大白天也背后发凉，绝对是降温佳品！

PERFECT

FC迷你的第二弹又要在GBA上推出了，也不知是喜还是忧。游戏公司始终是要赚钱的，任天堂发觉“怀旧”有利可图,自然不会轻易罢手。GBA虽然在全世界卖了个不亦乐乎，但是有资本成为话题的游戏却越来越少。任天堂是那种有想法、有斗志的厂商，可如今却拼命的在怀旧上做文章。这样的局面，难免让人感到失望。

任天堂是自己最早接触的游戏公司，当时觉得任天堂就是“神”，任天堂代表着业界，甚至连山内宣布N64将以卡带作为媒体的时候，我都坚信他的决策是英明的。虽然现在看来很幼稚，但是足见自己当初有多崇拜任天堂的铁腕。

游戏就像流行歌曲一样，即便很容易过时，但也有些东西让人无法忘怀，因为它总能勾起玩家对自己年轻时代的回忆。从这一点上讲，无论任天堂的未来如何发展，我们都应好好感谢这个为玩家带来无数欢笑和期盼的游戏公司。

落伍者——任天堂，万岁！

Nintendo®

宇部

●可怕的夏季又到了！近日北京持续高温，位居全国榜首，专家预测雨水贫乏的北京将迎来连续第6年干旱。

●利用假日的空闲时间重温了一遍陈浩民、黄日华版的《天龙八部》，看得非常投入。港剧的拍摄虽有粗糙之嫌，但在情节编排上确实独到，符合现代都市人的欣赏口味。



●有半年多没去西单图书大厦了。昨天下班抽空遛了一趟，买了几本引进版的PS教材（不是游戏哦）。为了提高业务水准处于不败之地，只有不断充电。另外还淘到了相声名家侯宝林和姜昆的精装作品集，真是满足啊！

●目前正练习单吉他版的“解脱”和“情非得已”，估计二十天才能全部拿下。宇部邮购的木吉他大师Laurence Juber的DVD(D9)原版教材下周就能收到了，够俺学几年的了。

小沛

●朋友买了一张孙燕姿演唱会的光盘，天天放！天天放！天哪！我受不了了！于是我就……喜欢上了孙燕姿的歌。特别是《累赘》！真是不错啊。

●除了对音乐小沛将之奉若神明之外，其实绘画也是小沛的一大爱好。现在没什么时间，也懒得动笔，只是喜欢看看别人的作品，于是每天从网上下载百张以上的精美图片作为收藏。

●小沛的体型虽然不是十分的抱歉，可是经常打机缺乏活动的后果大家是可想而知的！为了避免步风林兄的后尘，我还是决定要减肥。

●大卫又来北京了！当然这不是新闻。可是错过上一次机会的我听到这一个消息确实有些心痒痒的。只是票价的问题让我很是头疼！还不如买一张大卫的魔术专辑回家看呢！谁让咱穷呢！

●“闲扯游戏”经高人指点之后，准备开始一个新的尝试。那就是借助网络论坛的形式，但是本期还没有准备好，相信下期会和大家见面！





本期封面：随身玩伴 多罗与流星

GAME INDEX

PS2

皇牌空战5 12
DEATH BY DEGREES 铁拳 妮娜·威廉姆斯 14
合金装备3 食蛇者 18
迷惑星人 恐怖制造者 20
拳皇 极限冲击 22
鬼武者3 34
勇者斗恶龙V 39
九怨 -kuon- 56
红之海2 62
随身玩伴 多罗与流星 66
影之心2 74
胜利十一人7 国际版 90
LOST AYA SOPHIA 114
STATE OF EMERGENCY2 114
凡 海尔星 捕魔猎人 115
沙罗曼蛇V 115
BURNOUT3 116
EURO 2004 116
拉切特与克拉克3 117
英格兰国际足球 117
红忍 117
洛奇传说 117

GC

PIKMIN2 16
火炎纹章 苍炎之轨迹 114
马里奥物语2 115

XBOX

钢铁风暴 115
BURNOUT3 116
EURO 2004 116
PSYVARIAR2 116
合金弹头3 117
洛奇传说 117

GBA

侦探学院Q2 68
ZERO ONE SP 114
马里奥与大金刚 116
机动战士高达SEED 117

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
广告部：佟晨、武小姐
联系电话：（010）64472920（010）64472180
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：9.8元

sina 新浪游戏 http://games.sina.com.cn 门户网站合作伙伴

GAME SOFTWARE 电子游戏软件 VOL.134 2004/11

次世代传媒 VGAME.CN

独家企划

游戏名咱们自己说了算 24
游戏名称汉化累积述评报告 历史的遗产 追忆的快感 游戏译名逐个览

家用机打假专题 PS2的沉重 78

怒涛攻略

九怨 ~kuon~ 56
FROMSOFT最新恐怖游戏剧情攻略 全部谜题大解析

红海2 Crimson Sea 2 62
全任务指南 全地图详解 KOEI最新动作力作一期关卡攻略

侦探学园 Q2 68
GBA最新作全剧情攻略研究 一期彻底解读

随身玩伴 多罗与流星 66 影之心2 74

上级研究

鬼武者3 一闪模式究极研究 33
勇者斗恶龙V 全研究 39

游戏方程式：慢工先生 屠龙者堀井雄二 92

无双报道

皇牌空战5 12
DEATH BY DEGREES 14
PIKMIN2 16
合金装备3 食蛇者 18
迷惑星人 恐怖制造者 20
拳皇 极限冲击 22
生化危机 爆发 档案2 118
涂鸦王国2 119

科普园地

手机游戏标准之争 80
3DCG的制作过程（二）人物制作篇 82
宠物蛋归来传说 83

TALES系谱 历代传说资料保存版 86

新作情报

火炎纹章 苍炎之轨迹 114
LOST AYA SOPHIA 114
ZERO ONE SP 114
STATE OF EMERGENCY2 114
凡 海尔星 捕魔猎人 115
钢铁风暴 115
沙罗曼蛇V 115
马里奥物语2 115
BURNOUT3 116
马里奥与大金刚 116
EURO 2004 116
PSYVARIAR2 116
拉切特与克拉克3 117
英格兰国际足球 117
机动战士高达SEED 117
红忍 117
合金弹头3 117
洛奇传说 117

其它栏目

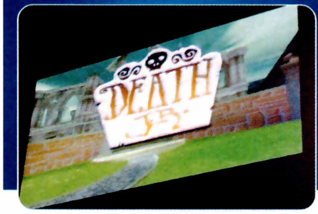
编辑手札 2
游戏新闻眼 4
中国电玩榜 10
编辑点评 31
人间五十年 42
RPG幻想事典 43
游戏的黄金 20世纪怀旧长廊 44
闯关族的家 50
秘技天地 84
足球学堂 90
大墙画廊 101
漫画欣赏 102
COOLTOY 104
三栖下午茶 105
闲扯游戏BAR 106
新作发售表 110
龙哥热线 112
记事BOX 120

电击收藏 VOL.31

■动作第一刻 异度传说2 善恶的彼岸
■魅力策划 大象开口 与您交心
■日本游戏销量排行榜再生
■魅力抢眼秀
Sudeki、Fable、Hitman3、Darksector
■精选百分百火力三连击
九怨～道满的阴谋（上篇）
忍者外传～隼龙的复仇（上篇）
鬼武者3～最终决战（完结篇）
■游戏金曲 影之心2

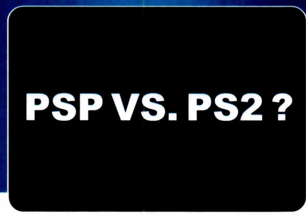
卷首特集

超越或是谎言，第三只眼看PSP!!









最早得知PSP消息是在去年年初的时候，当时还没有多少人相信索尼有这个兴致来趟掌机市场这滩混水。而我一向都不是唯机能论者，所以对那时传出来的PSP性能也没有太多的兴趣，不过基调还是清楚的：那就是达到PS主机的水准，同时带有一定的曲面描绘能力。这基本上还符合当时人们的理解能力。

日历很快翻到了2004年，PSP已经排在了索尼今年的计划当中。事过境迁，关于主机性能的说法也更换了多种版本，而索尼在今次GDC上的介绍会，更是把PSP形容成“具有PS2般能力的掌机”，而这种说法也确实引起了业界的关注，以及玩家和读者的一些疑虑——毕竟大家都明白索尼在市场宣传推广方面的本事。

如今的科技真的已经能够把PS2浓缩到这么一个小小的掌机当中去了么？真如此的话，制作成本和销售价格又会怎样平衡呢？

3月25日索尼在圣何塞召开的“Programming PSP”推介会上，主要介绍了PSP的一些图形描绘机能。我们不妨来仔细看看索尼的介绍，并由此对这台具有“PS2般能力”的掌机，做一个初步的分析。

与PS2相似的3D图像引擎

确实，从索尼的介绍上来看，PSP的3D引擎设计思路与PS2非常相似。它也是采用了DMA来解决CPU与GPU之间的资源占用和协调同步问题。

电视游戏主机在处理描绘问题的时候，CPU通常分管指令发布，而GPU则负责实际描绘，两者之间的监管、同步和资源占用对描绘效率非常关键。

所谓DMA，也就是Direct Memory Access的缩写，这是一种对CPU和GPU分头处理的一种管理方式，指CPU在发布指令时，并不会顾及当时GPU的状态，这些指令将会储存在内存当中，而GPU只有在需要执行的时候，才会去调用这些指令。

由于CPU的指令发布不需要再等待GPU描绘，这种方法显然能够极大程度地提高CPU与GPU的工作效率，PS2的硬件就采取了这样的架构。

不过，DMA并不是什么新鲜的技术。由于CPU和GPU本身就是两个独立的硬件，通过软件方式同样可以达到相同的功效——事实上很多负责3D的程序员都是这么干的。当然一旦硬件支持从应用的角度来说就更加方便，从索尼的介绍来推断，PSP的GPU当中应当会有一块较大的高速缓存被划出来专门存放这些指令，其效率会比用软件方式高得多。

支持多边形硬件切割

PSP的另一个特点就是支持多边形的硬件切割。所谓硬件切割，就是把一个大的多边形切割成多个小多边形。这个机能在描绘离镜头很近的物体时极为有用。

如果不进行切割工作，当一个物体靠近Camera的时候就很容易因为面太大而发生破损的情况——这在PS游戏中已经算是家常便饭了。早期的很多游戏为了解决这个问题都是用软件方法解决的，包括号称支持分割的PS2，开发者也需要通过撰写VU代码的方式来实现。而PSP在硬件上对这个功能的支持，确实为开发者的图像描绘提供了更大的方便。

PSP硬件切割的另外一个作用，就是可以保证图形描绘的效率。在实际运用时，PSP的GPU可以设置“描绘不可见部分”或者“不描绘不可见部分”。后者对DreamCast主机用户来说可能比较熟悉，在打开这一功能之后，所有被遮挡部分的多边形都不会被描绘。这样可以在很大程度上节省GPU的资源。

曲面和内存的取舍

打一开初就强调自己具有曲面能力的PSP，在这次的推介会上自然也不会放过这一点。PSP硬件支持两种曲面生成方法：Bezier Patch和B-spline Patch。其中的B-Spline Patch是一种比较基础的算法，实现方式简单但比较耗费资源，而Bezier Patch则恰恰相反。

我们都知道曲面是使多边形物体看上去更真实的一种方式，但是索尼的介绍却使人相信，PSP的曲面能力仅仅只是一种噱头而已。实际上，对于曲面迄今为止并没有更有效的算法出现，无论是B-spline Patch还是Bezier Patch，它们的实用价值都不大。更何况PSP的画面受解析度的限制，是否拥有曲面能力在视觉上并没有太大差异。

索尼还强调了PSP另外一个特点，就是硬件支持的角色模型变形。开发者可以对既定的3D模型指定8种不同的变化形态，变形的效果十分柔顺平滑。但可惜的是，这也仅仅只是表面文章。就连索尼都承认在实际运用中非常困难。

曲面和模型变形的主要瓶颈在于PSP的内存。由于内存容量仅有8M，开发者很难腾出足够的空间来实现这些华丽的功能，所以，除了E3的机能演示画面，我们可以相信今后几乎不会有游戏用到它们——就像PS那条永远也不会出现的恐龙一样。

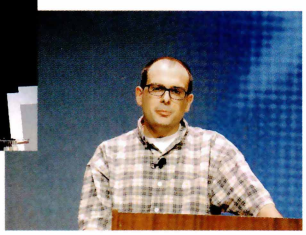
从整体上来看，我们似乎可以得出这样一个结论：确实，PSP的架构在很多方面都与PS2相类似，而且做了不少改进。有不少在PS2上需要开发者通过VU代码实现的功能，在PSP上都直接由硬件支持了。这大概就是索尼声称PSP拥有PS2能力的原意吧？

但是，硬件架构设计思路的相同或相似，并不代表硬件能力上的相同或相似。索尼并没有提及多边形运算能力这类指标，也没有提醒掌机在很多方面与电视游戏主机的区别。它有意无意地故意模糊这个概念，是否又想创造一个机能的神话呢？

文/特约撰稿人 王俊生



↓发出“PSP机能比肩PS2”宣言的制作人Chris Charla，由他领衔开发的《Death Jr.》是第一款公布实际画面的PSP游戏。



↑就像上文中所指出的那样，SCE正在继续着自己的“造神”运动，而他们的底气就是SONY这款金字招牌。

有关PSP的三点消息

最近在互联网上出现了一些有关PSP的新情报，经过分析筛选，以下三条消息的可信度应该比较高。

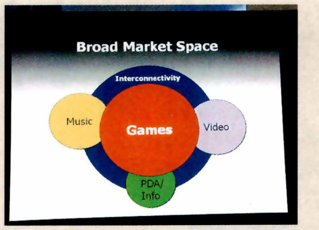
●PSP内存扩充

Playstation官方网站日前刊登了SCEE社长David Reeves的一篇访谈，其中涉及了一些关于PSP初期开发的问题。之前索尼已经将供开发者使用的模拟器提供给了一些软件商，并且收到了不少反馈信息，其中对内存容量太小的抱怨比较突出。开发人员普遍认为，仅仅8MB的主内存对游戏造成诸多限制，也加大了程序编写难度。在听取这些意见之后，SCE决定将PSP主内存扩大到24MB，显存增加到4MB，加上维持原大小的辅内存，PSP将拥有30MB的内存空间！不过也有人说这只是针对开发人员作出的调整，但是以往的惯例看，游戏开发机上的内存通常比实际用的大一倍，比如PS2的开发机内存是64MB，XB是128MB，这些都大了一倍。所以PSP从8MB到30MB的扩充显然不是针对开发者作出的调整。

●PSP光碟的区码限制

还是那篇David Reeves的访谈文章，另一个值得注意的消息与PSP所使用的UMD光碟有关。David Reeves指出，PSP游戏将不会设制区码限制。所谓游戏区码是指游戏中设定的地域码必须要和主机的地域码吻合才能运行，也就是玩家经常谈到的美、日版之间的运行限制。由于便携机的特殊性，玩家很可能随身携带游戏来往于各地，所以便携机厂家通常不会设制游戏区码限制。但是David Reeves同时表示，PSP的电影碟则会加入区码限制。

●无线网络与PS3通信



众所周知，PSP搭载了802.11b标准的无线网络功能，而这将成为未来与PS3联动的途径。此外，SONY计划同各家提供无线网络基站（HotSpot）服务的厂商进行合作，整合现有的各自为政的运营模式，为PSP玩家提供一套统一的接入方式。如此一来，PSP的网络功能将不再局限于802.11b标准的小范围无线局域网，而是能通过HotSpot与全世界连通，实现更为广泛的应用，为用户创造更多乐趣。

HotSpot是基于802.11b基础上的基站服务，也就是把WiFi基站象手机基站那样扩大化的一种方式。不过今后我国将强行推广WiPi模式，如果PSP不能兼容WiPi的话，这项功能在国内则没有多大实际意义。在家里安装无线路由器的除外。

硬件 HARDWARE

传言证实，N-GAGE推出新机型 诺基亚寄望袖珍"QD"扭转颓势

本刊讯（记者：小沛） 一直以来，由于诺基亚N-Gage在设计上的不尽人意，人们把目光都放在了其后续机型上。近日诺基亚公司为N-Gage 2开辟了专门的官方网站，并正式将后续机定名为"N-Gage QD"。预计今年6月份在欧洲上市，售价149.99欧元（约合人民币1700元）。

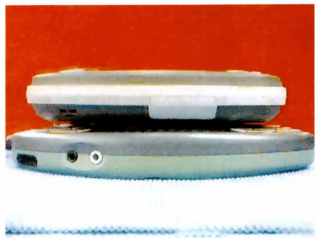




↑一新机器的正面和背面图。整体上讲，N-Gage QD的外形更加圆滑更加讨巧。

N-Gage QD其实在真正意义上不能算作N-Gage的后续机型，因为在功能上，N-Gage QD没有做太大的调整，并且据说N-Gage QD还取消了N-Gage原有的音乐播放功能。虽然N-Gage QD采用的是S60系统，可以自行安装音乐播放软件，但是由于缺乏硬件的支持，效果远不能跟N-Gage以及N3300相比。但是其小巧的外形，以及恢复了听筒在面板正面的设计，都使其在通话时比N-Gage要舒服得多。另外，N-Gage QD将游戏卡的插入方式也做了改进，由原来的必须将电池卸下变为直接在手机顶部设置了插槽，并且在面板上设了游戏键，可以直接进入到游戏当中。

令人遗憾的是，目前并没有关于N-Gage QD新功能的消息，而且随着发售日的临近，相信N-Gage QD也不会再有太大的变化。诺基亚希望小巧的"QD"能够为苦战中的N-Gage带来好运。



↑新老两代主机的大小差异一目了然。

目前已知的N-GAGE QD的基本规格	
体积：	118mm×68mm×22mm（原始N-Gage为133.3mm×69.7mm×20.2mm）
重量：	143克（原始N-Gage为137克）
屏幕：	176×208像素，4096色（与原始N-Gage一致）
铃声：	和弦（支持MIDI和WAV格式）
存储：	内置3.4MB共享存储，外置最大512MB存储卡（MMC）
游戏：	全面兼容N-GAGE游戏和手机JAVA游戏
上网：	XHTML浏览器，支持GPRS
电量：	通话3个半小时，游戏5到10小时，待机10天

软件 SOFTWARE

任天堂亮出S·RPG第一名牌 GC版"火炎纹章"正式发表

本刊日本专讯 受到玩家无限期待，骑士精神汇演的S·RPG杰作"火炎纹章"即将在GC上发售。日本最近一期的《少年跳跃》杂志发布了这个令人振奋的消息。根据该报道，GC版"火纹"的名称为《火炎之纹章 苍炎的轨迹》，发售日定在今冬。

与此前预测相符的是，GC版本"火纹"的角色和场景将全部由多边形构成（包括战斗画面）。从目前公开的画面看，场景的贴图已经完成，但是战斗画面和人物还有待进一步完善，游戏发色数也略显单调。

任天堂方面承诺，这将是"火纹"系列的革命之作，故事背景和角色将全部焕然一新。目前游戏公布了5位角色，其中包括艾库（主人公）、格雷姆、提尔玛、希那利欧、米丝特，舞台设定在泰利乌斯大陆，故事由主人公解救被追杀的库里密斯王国公主而展开。

自从N64时代起，3D版"火纹"的传闻就一直萦绕在玩家耳边，在经历了多年的苦苦期盼之后，该游戏无论如何也是值得期待的。



←↓"火纹"在任天堂家用机的上一次登场要追溯到SFC时代。很难想象在时隔8年之后，GC版3D"火纹"的发表将给玩家带来怎样的惊喜。



→战斗画面中的人物比较单薄，希望在游戏发售后能够得到改善。



↑火纹"在日本拥有极高的人气和美誉度。它与"奥伽战争"被并称为游戏史上最杰出的S·RPG。

软件 SOFTWARE 南梦宫钟情索尼，“传说”新作全部冲向PS2

本刊日本专讯　4月12日，流年不利的NAMCO公布了“传说”系列的最新动向，他们希望这个“准百万”的RPG系列能够为公司带来一个辉煌的未来。

出乎人们预料的是，先前向任天堂频频示好的NAMCO并没有把自己的看家作品留给GC，最新发表的2款“传说”作品将全部对应PS2主机。这其中包括移植自GC的《神乐传说》和最新制作的《复活传说》(Tales of Rebirth)。

“PS2版《神乐传说》并不是简单的移植，其中肯定会有一些意想不到的新内容”，这是NAMCO对玩家做出的承诺。除了游戏LOGO的颜色发生改变以外，有小道消息说还会加入全新的、更精彩的片头动画。游戏预计今年内发售。



《复活传说》则是由猪保睦美担任角色设计的完全新作，但是发售日期和价格还没有确定。官方主页也只公布了主人公林克贝鲁的出身和故事背景。《复活传说》的故事发生在一个叫做卡雷基亚的世界，在其中存在着赋予智慧的Hume族和赋予力量的Gajema族，两个种族在远古时代处于敌对状态，但是随着圣战的结束，种族间的矛盾已日益淡化。游戏描绘了两个种族在近代所发生的纠葛。

目前业界对于《复活传说》的情况仍然知之甚少，但是毫无疑问，惟美的画风和各种细腻的设定将是该游戏最吸引人的部分。NAMCO相信它将把“传说”的魅力传递给更多的玩家。



←↓PS2版“宿命2”在日本卖出了80万套，但是GC版“神乐”的销量却不到30万套，相信这其中的巨大差距就促成“传说”系列倒向索尼的始作俑者。



↑→“复活传说”沿用了PS2版“宿命传说2”的画面引擎，但人物活动时的真实感比前作更强，环境贴图与时代背景契合的丝丝入扣，堪称二维RPG中的佼佼者。

↑全新制作的“复活传说”的标题LOGO。

↑复刻推出的“神乐传说”的标题LOGO。

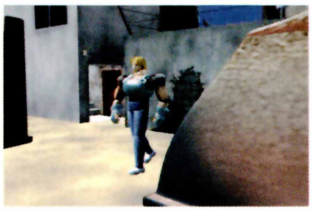
软件 SOFTWARE 世嘉“怒之铁拳”重击PS2 业界传闻“格斗三人组”复活

本刊美国专讯　曾经脍炙人口的清版动作游戏“怒之铁拳”(俗称“格斗三人组”)的最新作即将在PS2上推出，这是最近从美国业界传来的消息。据称该游戏的开发度已达60%，而且有迹象表明世嘉会在5月份的E3展上提供试玩，在今年冬天正式发售。

“怒之铁拳”的第一作品于1991年8月2日发售，对应主机MD，容量为4M，游戏凭借爽快的操作感和强烈的感染力迅速走红，在我国也受到了玩家的广泛好评。2002年，世嘉曾试图在DC上推出“怒之铁拳”的续作，但是由于DC主机的销售降至冰点，“怒之铁拳”的未来也一度胎死腹中。

根据GamerWeb的消息，在PS2上复活的《怒之铁拳4》仍然由制作人Ayano Koshiro和Yuzo Koshiro领衔开发，游戏人物和场景全部以3D多边形描绘，目前可以肯定的主人公只有艾力克斯一人(1、2、3代的男主角)，但是包含隐藏人物的主角数量一共为8人。制作人Ayano Koshiro表示，“怒4将是同类型游戏中最棒的，游戏的实际画面甚至可以达到VF4的水平！”

(编者按：以上消息来源可靠，但未经世嘉官方证实)



↑传闻中DC版“怒4”的开发中画面。

访谈 TALKING PSP软件阵容徐徐公开 EA欲与索尼“统一战线”

本刊综合消息　自从PSP发布之日起就希望成为其强力盟友的EA近日表示：他们已经有8～12款PSP游戏正在开发中，如果一切顺利的话，估计会有2～3款游戏随主机首发，其中不乏一些热门的运动游戏品牌。

“PSP拥有跨时代的性能，以前手掌机的技术局限将在她的强大性能前迎刃而解。面对PSP带来的美好前景，我们感到欢欣鼓舞”，EA总裁拉里·普罗波斯特(Larry Probst)在接受路透社采访时兴奋的说道。

在被问及PSP的价格时，普罗波斯特表示：“我有充分的理由相信PSP的价格不会超过200美元(约合人民币1650元)，对于这样一部高性能的主机而言，这个价格充满诱惑力。至于软件方面，我估计会在20～30美元之间(约合人民币160～250元)。”

这是拉里·普罗波斯特第二次针对PSP的售价发表预测，此前他认为PSP的价格会在199～249美元之间。鉴于EA与索尼之间的暧昧关系，业界普遍认为Probst的说法具有较高的可信度。



↑E3上久多良木将揭开PSP的价格之谜。

●70年代叱咤拳坛的世界拳王Alexis Arguello日前向洛杉矶地方法院提起诉讼，控告EA、SCEI、任天堂三社侵权。Arguello的理由是，EA在未经他本人同意的情况下，擅自在拳击游戏《Knockout Kings》中使用了他的名字和肖像，而SCEI和任天堂则为该游戏提供了发行平台。目前这起官司正在审理中，欲知结果请留意本刊后续报道。

●背负南梦宫“50万梦想”的《块魂》，首发销量却不足2万套。虽然许多评论家对《块魂》的奇思妙想大加赞叹，但是玩家却对该游戏创意表示冷淡。

●拳皇进军3D世界的第一作《KOF MAXIMUM IMPACT》即将于7月29日发售，价格7329日元。据说女性角色迷人的胸部颤抖依然是游戏的卖点之一。

●据一本名为“Toyo Keizai Shinpousha”的杂志报道，任天堂正在着手建立一个针对游戏开发的特殊基金会，他们希望以此形式吸引更多的新技术为己所用。

●两则未经证实的消息是：1.SE将在E3展上公开他们为PSP开发的复刻版FF7；2.美版MGS3将在11月4日发售。

●4月24日号的“现代周刊”也报道了PSX在4月停产的消息。索尼方面表示，“在库存清空以后，我们才会恢复生产”。另有业内人士透露，PSX的开发是由SCE和SONY的Blu-ray小组分头进行的，由于两个小组的工作缺乏沟通，最终导致PSX的部分机能无法令人满意。

特报 SCOOP 经典回归GBA引发怀旧热潮 “FC迷你”意料之外走俏东瀛

本刊日本专讯　任天堂日前公布了在GBASP上推出的FAMICOM迷你系列软件的销量，数据表明，任天堂80年代的游戏杰作至今仍保持着巨大的魅力，玩家们并没有忘记这些曾经缔造FC辉煌的伟大遗产。

“FC迷你”于2月9日发售，截止3月中旬，十款作品的合计销量已经突破88万套，其中销量最高的是《超级马里奥兄弟》，为27万套，紧随其后的是《塞尔达传说》，销量11万套。这些重新从坟墓里挖出来的“经典”就像强心剂一样，为圣诞之后的销售淡季注入了新鲜活力。



↑元祖级FC，1983年在日本发售，1985年以“NES”的名称进入美国市场。截止2003年9月25日，全球范围总出货量达到6191万台。不仅造就了辉煌的任天堂时代，也为今后家用主机的运作树立了标准。

“FC游戏在GBA上大受欢迎，对于我们销售商来说，这是一个预想以外的好消息。”日本某大型连锁店的经营者称，“最近总有一些软件让人琢磨不透，我们都知道FC是80年代推出的主机，但是上面的游戏竟然在20年后仍然受到消费者的垂青，这简直是个奇迹。”

据日本第三方统计，85%的购买者是当年亲身经历过FC时代的20～30岁的玩家，他们的购买理由主要是怀旧；20岁以下的玩家只有15%，他们则多半受到了低廉价格的诱惑。

与FC迷你的热销相对应的是，任天堂发售的FC纪念版GBASP也创造了新一轮的销售高峰——将GBASP的周销量从原来的4～5万部提高到了8万部以上！然而不仅如此，根据最近一期NINTENDO DREM的消息，鉴于FC迷你供不应求，任天堂正在考虑把其系列化，继续在GBA上推出FC复刻名作。

不过任天堂的怀旧情结却引来了批评家的指责，他们表示：“FC迷你”的热潮背后暗藏危机，虽然GBA主机在全球范围大行其道，但是真正有号召力的原创作品却越来越少。包括任天堂在内，软件商们已经习惯了靠GBA廉价冷饭赚钱的日子。然而面对来自PSP的强大挑战，如何花大精力、大投入来进行GBA软件制作已是任天堂所必须面临的挑战。



↑10款名作中蕴涵着玩家的无数回忆。

FAMICOM迷你系列软件销量排行

序位	游戏名称	开发商	销量
第1位	FC迷你 超级马里奥兄弟	NINTENDO	27万9031套
第2位	FC迷你 塞尔达传说	NINTENDO	11万1473套
第3位	FC迷你 雪人兄弟	NINTENDO	93473套
第4位	FC迷你 大金刚	NINTENDO	86066套
第5位	FC迷你 铁板阵	NAMCO	64847套
第6位	FC迷你 炸弹人	HUDSON	59445套
第7位	FC迷你 吃豆	NAMCO	55808套
第8位	FC迷你 EXCITE BIKE	NINTENDO	50202套
第9位	FC迷你 快乐猫	NAMCO	48504套
第10位	FC迷你 星际战士	NAMCO	39753套

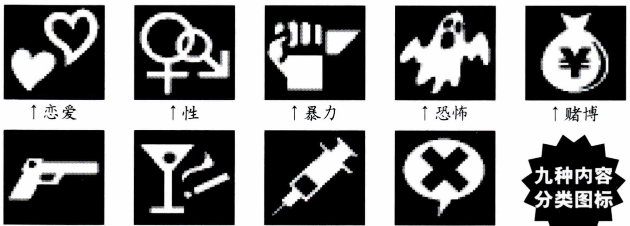
※以上数据截止3月中旬。到4月初的时候，有消息说FC迷你的总销量已经冲破百万！

事件 EVENT 日本CERO细化游戏分级标准 九种图标对未成年人提出警告

本刊日本专讯　日本电子娱乐分级委员会（简称：CERO）日前公布了一项新的游戏划分标准。该标准将与先前的年龄划分并存，对游戏内容进行辅助说明。这个划分系统以9种图标的形式出现，将就游戏中可能对未成年人造成不良影响的内容提前作出解释。

电子游戏划分制度是游戏产业发展到一定水平，社会影响达到一定程度后，为了规范市场，提高行业自律，并增强购买者（尤其是孩子父母）信任感和安全感的重要保障。

目前几乎所有的软件开发商和发行商都接受了这一标准。在6月份以后，该标准就将正式出现在游戏包装上。



↑恋爱　↑性　↑暴力　↑恐怖　↑赌博
↑犯罪　↑酗酒/吸烟　↑毒品　↑词汇及其他

软件 SOFTWARE 任天堂掌机市场一派热火朝天 史艾眼馋心动“FF1+2”宣布加盟

本刊讯　SQUARE-ENIX于今天宣布他们将在任天堂系主机上复刻推出一部FF作品，然而令人失望的是，这个游戏并不打算为苦战中的GC雪中送炭，而是选择为如日中天的GBA锦上添花。

根据日本方面的消息，《最终幻想1+2》将于今年7月在GBA上发售，定价6090日元。两部作品中，1代加入了隐藏关卡“Soul of Chaos”，玩家可以在其中得到以前得不到的强力道具；2代则收录了隐藏剧情“Soul of Re-Birth”，故事围绕4位死去的主人公，其中会遇到新的怪兽。两部游戏的画面引擎与此前的WS版完全一致，但是SE为其设计了全新的角色原画。



→主题是水晶。

最近经常有消息说，S-E准备把“最好”的游戏移植给任天堂，尽管“FF1+2”和“特鲁内克3”的GBA计划已经被证实，但是真正激动人心的却是坂口博信出山，为GC开发原创大作的传闻。不过据接近S-E的业内人士透露，他们目前并没对应GC的软件计划。也许这只是玩家的一厢情愿。



↑FF系列值得纪念的第一部作品。

●来自互联网的消息说，PS2超大作FF12将于2005年12月在美国发售。这不由得让人们联想到SE能否兑现FF12今夏日本首发的承诺，因为日版、美版发售时间相隔1年半的先例实属罕见。

●“我们将在E3展上公开30款DS软件”，任天堂近日做出了一个令人吃惊的承诺。在业界素以慢工细活著称的山内企业竟然放出如此豪言，可见他们对于DS的期望甚至超越了此前的GBASP。

●FC迷你第二弹已经定于5月21日发售，其中包括“马里奥兄弟”、“冒险岛”、“魔界村”的名作。价格都是2000日元。

●由多位日本当红歌手演唱主题曲的《真红之泪》将于4月22日在日本和我国台湾省同时发售，稍后的7月在北美推出。美版名称为《Crimson Tears》，与日版一致。

●以日本樱坂街为背景，描述消防队员与火灾搏斗的动作游戏《樱坂消防队》将于6月10日发售，价格是偏高的7140日元。

●SNK PLAYMORE近日证实：移植自街机的PS2版“侍魂 零”将肯定加入原创剧情，而草四郎时贞、罗降神、壬无月斩红郎及凶国日轮守我旺等4位BOSS也将作为隐藏人物出现。传闻说该游戏将在5月20日发售。

●2002年在PS2上发售的迷宫RPG“特鲁内克大冒险3”，将于6月24日被原封不动地移植给GBA，价格6279日元。

特报 SCOOP EIDOS公开表示不看好GC前景 任天堂不惜低姿态吸引大作加盟

本刊日本专讯　“由于游戏内容远超预期，工作量翻倍增加，游戏的素质已经无法得到保证，为此我们将终止GC版《天外魔境III》的开发工作”。HUDSON公司日前证实了这个令GC玩家失望的消息。然而给任天堂添堵的还不只这些，著名英国厂商EIDOS也公开表示，他们不准备在GC和PC上花太多心思，未来工作的重心将放在PS2和XBOX上。同时EIDOS公布了他们对于各平台在今年的发展预测，数据表明，PS2和XBOX在欧美市场最有潜力，市场份额将分别增长5%～10%，而GC的增长率则近乎于“零”。



↑只能赢得孩子芳心的落伍者GC。

对于EIDOS的数据，业界表示不可不信又不可全信。虽然“零增长”的预测显得过于悲观，但是却客观地说明了软件商对于GC的未来已经失去信心。

与N64时代厂商的众叛亲离所不同的是，GC受到冷落并不是因为任天堂的软件策略封闭刻薄，而是由于厂商对于其前景心有余悸。另有业内人士向本刊透露，为了给GC争取到更多的大作，一向桀骜不逊的任天堂甚至不惜放低姿态来游说软件商。

事件 EVENT 业界继续上演大腕出走一幕 电子艺界首席执行官宣布辞职

本刊美国专讯　全世界最大的游戏发行商EA最近面临高层变动，他们的首席执行官约翰·里奇泰罗(John Riccitiello)在今天的纽约证券关闭后突然宣布辞职。里奇泰罗在接受媒体采访时表示：EA拥有优秀的开发人才、出色的运作体制，以及光明的未来，但是他个人却更希望在一家新公司里施展才华。

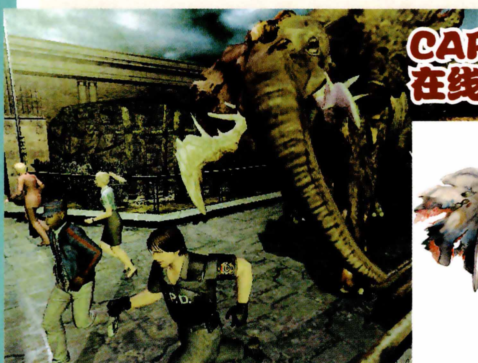
约翰·里奇泰罗是一位颇具争议的人物，自从1997年10月进入EA以来，他主持了多起并购案，为EA积累了丰富的游戏资源。但是同时，公司内部的许多制作小组也对里奇泰罗的铁碗政策大为不满。



↑约翰·里奇泰罗。

在John Riccitiello辞职后，他的工作将由CEO拉里·普罗波斯特(Larry Probst)暂时接替。EA表示，John Riccitiello的离去无疑是令人惋惜的，但是这并不会对公司带来太大的影响。

CAPCOM发表在线版生化续作



↑在线版生化将于今年秋天推出续作，新作名称暂定为《生化危机:爆发 档案2》。游戏以浣熊镇动物园为舞台，其间将出现大量感染T病毒的野兽，视觉效果更加震撼人心。前作中的8位主人公仍将在本作中担任主角，最大联线人数为4人。



↑游戏中感染T病毒的非洲象的设定原画。

特报 SCOOP 微软降价大旗发威XBOX销量翻番 业内人士称微软“持久战”最可怕

本刊美国专讯　自3月30日XBOX在美国降价到149美元以后，周销量比以前翻了一番，成功扭转了被动局面。尽管如此，许多经销商仍然对XB的前景忧心忡忡，他们担心“XBOX的热销势头究竟能维持多久”。

种种迹象表明，索尼的PS2主机将在5月的E3展期间宣布降价，而且价格可能会降到比XBOX更低的129美元，届时XBOX的价格优势将不复存在。

Microsoft®

不过业内人士并不认为索尼的举动会动摇XBOX的战略，他们表示：微软是那种“令人敬畏”的公司，他的“持久战”能力强得可怕……5年后的微软不会一蹶不振，但是5年后的任天堂就不好说了，即便是现在如日中天的PS2，由于索尼在其它领域的号召力已经明显减退，其前景也并非一片光明。

软件 SOFTWARE PS2版“勇者斗恶龙5”写下新神话 出货量150万套创复刻版DQ新高

本刊日本专讯　一直被人们称为日本国民游戏的“勇者斗恶龙”又创造了一项新记录：其在PS2上发售的DQ5的出货量已经突破150万套，成为系列中出货量最大的复刻作品。

DQ5于3月26日在日本发售，首批出货量为120万套，经过两周之后，不仅实际销量冲破百万，出货量也创出新高。由于DQ5的销售势头持续火爆，许多零售商预言，不出一个月的时间，150万套的出货量就将全部告罄。

DQ系列复刻作品的出货量回顾

游戏名称	发售日	机种	出货量
勇者斗恶龙1·2	1993年12月18日	SFC	120万套
勇者斗恶龙3	1996年12月6日	SFC	120万套
勇者斗恶龙1·2	1999年9月23日	GB	73万套
勇者斗恶龙3	2000年12月8日	GBC	75万套
勇者斗恶龙4	2001年11月22日	PS	120万套

特报 SCOOP 掌机霸主地位铸造帝国辉煌 任天堂加冕去年软件销售之王

本刊日本专讯　根据EB的数据，2003年日本游戏市场的主机销量比前年减少了15.7%，对应软件的销量也降低了1.7个百分点。

厂商方面，依靠“马里奥赛车”和“马里奥聚会5”等大作的风行，任天堂的软件总销量达到650万套，在没有放出口袋妖怪的情况下依然占据软件霸主的宝座；排在第2位的通过合并诞生的软件大腕SQUARE-ENIX，总销量400万套。而曾经的圈钱大户KONAMI则从前一年的第4位滑落到了第6位，不过WE却是去年软件销量的亚军。

EB社长浜村弘一表示，GB系主机在掌机市场所处的垄断地位是任天堂软件销售的根基。同时他预测，NDS的设计理念肯定会出乎所有人的预料，并且十之八九会搭载触摸式键盘。



←日产汽车公司在东京银座举办了一个名为「NISSAN时尚周末」的小型车展，GT生父山内一典作为特邀嘉宾也到场助兴。在展会上，他的举手投足比NISSAN的名车美人更加引人瞩目。

事件 EVENT 业界巨头齐聚上海滩，稻船敬二礼赠电软记者！

本刊沪上专讯(记者：leon& zenki) 2004年4月9日，是日本著名软件公司东星上海分公司的10周年成立纪念日。我们在接到采访命令的时候，离他们的庆典开幕还有两个小时，在匆忙中准备好了所需物品，驱车前往庆典的举办地——上海“花园饭店”。东星软件（上海)有限公司是一家日资公司，主要业务是代工游戏项目，我们所熟知的许多游戏大作均出自他们之手（如生化危机0）。“东星”软件成立于1993年11月，初期只有五名员工，经过了整整十年的风雨历程终于成长为目前日本最大的游戏代作公司，现拥有数百员工。它也是为数不多的几家在中国设立分支机构的外资游戏公司，上海子公司坐落在南京西路上的东方众鑫大厦。东星软件(杭州)公司也于2001年成立。

以上这些资料我在车上草草地翻阅，希望能借此找出一些采访的切入点。还没等我们(此行两人)收拾好心情，车已停在了“花园饭店”的门口。此时是傍晚6：30分，庆典前的见面会也已接近尾声。当我们转身上楼赶到来宾接待室时，见面会已经结束，庆典的组织者正簇拥着一群人朝庆典大厅走去。让我们惊讶的是，在这群人中我们发现了CAPCOM王牌制作人稻船敬二的身影，原来他也应邀从日本赶来参加此次庆典。事出突然，我们只有临时调整采访计划，把接触稻船敬二作为了我们此行的一项重要任务。



↑夜晚灯光迥异的上海花园饭店入口。

接待我们的是东星董事兼统括管理部部长——于力女士，她是本此庆典的主要负责人。在与她的交谈中，我们也证实了今天确有不少CAPCOM嘉宾在场。由于庆典事务繁琐，我们并没有找到合适的机会和她坐下来细谈东星的发展历程，不过这也给了我们在现场自由活动的时间。

虽然参加10周年庆典的来宾很多，但庆典仪式并没有我们想象的庄严而隆重。仪式和宴会几乎是同步进行，大家在倾听日本公司和上海公司领导作讲话的同时，也在品尝着美味的自助餐。社长斋藤茂的讲话回顾了东星公司10年来的发展过程，大屏幕上配合讲话展出了东星公司开创以来重要事件的图片，其中就有公司创立时五名员工的照片。此时的人们也都在为东星公司辉煌的今天而欢欣鼓舞。

乘着这个众人均已落座的机会，我们开始寻找我们的重要目标——稻船敬二。他和CAPCOM的一行人坐在厅堂的最深处，紧靠着主席台。在他谈话和吃饭空隙，我们上前作了简短的介绍，当我们提出拍照请求时，稻船先生的爽快程度远超出我们的想象。甚至我们连最后一个谦词还没有说完，稻船先生便已摆好姿势配合我们拍照。在我按动快门时，稻船先生脸上突然闪出了幽默的表情，无意之中我们把它捕捉了下来。



←周年庆典酒会的气氛非常热烈。东星日本总社的社长斋藤茂从日本带来了两件大礼馈赠优胜者。



←东星在酒会之前包了个房间开会。



↑本刊记者荣幸地和稻船敬二合影留念。

稻船先生的随和让我们怎么也联想不到他是那个百万级销量的王牌制作人，就在与我们合影的同时，他也没忘了嘲笑替我们拍照的同事不会使用日本产的照相机。“得寸进尺”的我们又有了新的要求，希望稻船先生能给电软以及中国玩家写下一句期望的话，我顺手递上了纸和笔。思考良久，稻船先生即兴地在纸上画出了CAPCOM的当家小生ROCKMAN。随后签下姓名，并仔细地写上日期。我们又一次向稻船先生致谢，他也恭敬的回礼，我们再次回礼并告辞，因为此时庆典的节目单元已经开始……

庆典节目大约持续了两个小时，由于此行的目的已经完成，所以我们在宴会结束前夕便向于力女士告辞。在回去的车上我还一直回味着日本游戏人的热情与严谨，庆幸自己临走时没忘记向稻船先生鞠上一躬……

今天是2004年4月9日。

●究竟见到了哪些业界巨头?

参加此次东星10周年庆祝会的除了稻船敬二先生以外，还有CAPCOM的CEO、日本东星的CEO、SQUARE-ENIX的副社长本多圭司先生、以及Sega方面代表、KOEI方面代表和中国网通CNC的徐总等，可以说是汇集了当今亚洲游戏业顶尖人物的一场聚会。

●他们此行目的究竟为何?

当然不是庆祝东星10周年纪念这么简单。据悉，CAPCOM高层一行在前一日曾访问了上海育碧电脑软件有限公司，鉴于上海育碧同该公司一贯的良好关系，鬼武者等一系列CAPCOM在电视游戏上的名作，今后将很有可能由上海育碧制作部全权负责移植、汉化，并代理发行。

SEGA与网通CNC方面关于PSO的合作已经基本告吹，PSO进入中国市场的可能性已经很小，但CNC表示将继续维持与SEGA之间的合作，同时网通提议由自己牵头并组成东星、世嘉、CAPCOM和SQUARE-ENIX合作团体，共同开发大陆的网游市场。而CAPCOM也希望能够借用PSO的平台在中国国内推广其MMO大作怪物猎人。

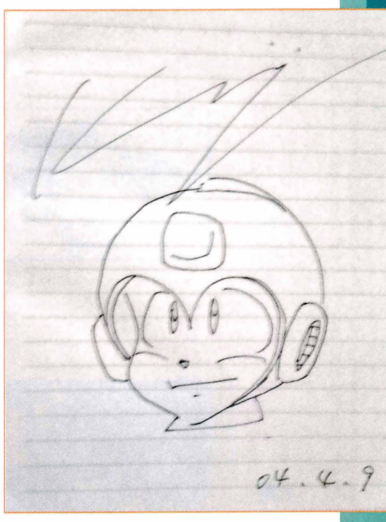
光荣公司与九城关于“大航海时代网络版”的谈判也基本结束。由于在资金投入方面的意见不统一，光荣与上海九城未能就此达成协议。据悉光荣将通过SQUARE ENIX与大宇资讯合资的网星来发行并运作大航海时代网络版。

KEIJI INAFUNE 稻船敬二

1965年5月8日出生于大阪府、CAPCOM执行役员兼第二开发部本部长。1987年从专科学校毕业后，以程序设计员的身份进入CAPCOM并在学长藤原得郎麾下任事，入社同年由他负责角色设定的《洛克人》获得极佳的市场反响，此后长期负责该系列的开发工作，至今为止《洛克人》系列已经累计取得全球数千万的惊人销量。1997年，稻船共同参与了《生化危机2》的开发，1999年发表了根据生化引擎开发的《鬼武者》，如今《鬼武者》的第三作也已在日前面世。



←在上海品尝中国菜的稻船



↑酒会上稻船敬二先生即兴为本刊及本刊读者绘制的洛克人形象。

中国电玩榜 CHINA TOP GAMES

1 最终幻想10



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——

上期 2

计票 1437

2 实况世界足球·胜利十一人7



机种：PS2
类型：SPG
厂商：KONAMI
其他：——

上期 1

计票 1386

3 真·三国无双3



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KOEI
其他：——

上期 4

计票 1324

4 最终幻想8



机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——

上期 3

计票 1311

5 鬼武者3



机种：PS2
类型：ACT
厂商：CAPCOM
其他：—

上期 7

计票 1252

2004年第11期（统计时间2004年3月31日—4月14日）

名次	游戏	机种	类型	厂商	其他	计票
6	黄金太阳	GBA	RPG	NINTENDO	—	1237
7	零·红蝶	PS2	AVG	TECMO	—	1219
8	最终幻想X-2	PS2	RPG	SQUARE	—	988
9	合金装备·索利德2	PS2	ACT	KONAMI	—	959
10	生化危机	GC	AVG	CAPCOM	—	937
11	战国无双	PS2	ACT	KOEI	—	874
12	忍	PS2	ACT	SEGA	—	857
13	恶魔城·月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	—	837
14	口袋妖怪·红宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	814
15	口袋妖怪·火红	GBA	RPG	NINTENDO	—	800
16	恶魔城·晓月圆舞曲	GBA	ACT	KONAMI	—	789
17	超级机器人大战D	GBA	SLG	BANPRESTO	—	767
18	鬼武者2	PS2	ACT	CAPCOM	—	713
19	恶魔城·无罪的叹息	PS2	ACT	KONAMI	—	690
20	真·三国无双3·猛将传	PS2	ACT	KOEI	—	685



第十期中奖者孙栏月

本期统计截止共收到有效选票4418张。

★感谢广大读者的热心支持，排行榜票数再次大幅飙升，希望大家再接再励让我们自己的游戏排行榜再现辉煌！本期FF10打败WE7重夺榜首，WE7暂居第二对老大的宝座蠢蠢欲动，真353则百尺竿头更进一步终于挤进了三甲；鬼3、黄金和零为了第5名杀得头破血流，最终还是鬼3乘着自己年轻气盛、体力充沛小胜一把。咱们且看下期排行榜之争结果如何。

责编/龙哥

蜂星电讯 最期待中文PS2游戏排行榜

CELLSTAR 蜂星电讯

本排行榜的调查表可以通过3种方式进行提交：1、邮寄回《电软》杂志社；2、登陆www.vgame.cn填写调查表；3、到蜂星电讯指定ps2专卖店直接填写提交调查表。我们将在每期的"蜂星电讯最期待ps2中文游戏排行榜"公布得票最多的5款游戏；并且会从参与者中抽取中奖者赠送由蜂星电讯提供的相应奖品。本榜单的结果《电软》将提交给索尼（中国）公司。请广大玩家踊跃支持！

本期TOP5

本期共收到有效选票8241张
统计时间2004年4月1日－4月14日

1	最终幻想10	1940票
2	合金装备·本质	1051票
3	鬼武者3	866票
4	王国之心	827票
5	真三国无双·帝国	821票

——蜂星电讯PS2专卖店（大家可以在以下地点进行现场投票）——

上海	二百永新	上海市淮海中887号二百永新正门口	大门口玻璃房	64742894
	徐家汇港汇店	上海华山路2118号港汇广场	地下1楼美亚店内	64070622
广州	中华广场	广州市中山三路33号中华广场首层1067铺		
	天河城	广州市天河路208号首层1106铺		

——本期蜂星电讯最期待PS2中文游戏排行榜中奖名单——





北京	张童	四川	曾畅
四川	刘侃	广东	李卓根
湖北	汪小林	辽宁	张萌
甘肃	雷经天	江西	刘毅
北京	张良	广东	浦子行



←下期奖品追加赠送五张巨幅海报!!



英国家用机游戏周间排行榜

名次	游戏名称	机种	类型	厂商	发售日	上榜次数
1	分裂细胞·明日潘多拉	PS2	AVG	UBI	2004年3月23日	3
2	索尼克英雄	PS2	ACT	SEGA	2004年1月27日	10
3	007得与失	PS2	ACT	EA	2004年2月17日	7
4	世界橄榄球冠军	PS2	SPG	ACCLAIM	2004年4月8日	1
5	FIFA2004	PS2	SPG	EA	2003年10月13日	25
6	The Simpsons: Hit and Run	PS2	ACT	Vivendi	2003年11月21日	24
7	横行霸道·罪恶都市	PS2	ACT	ROCKESTAR	2002年11月26日	63
8	极品飞车·地底狂飚	PS2	ACT	EA	2003年11月17日	21
9	Crash Bandicoot·Wrath of Cortex	PS2	ACT	VU Games	2001年11月23日	99
10	Scooby-Doo!Mystery Mayhem	PS2	ACT	THQ	2004年3月2日	2

日本家用机软件两周销售排行榜

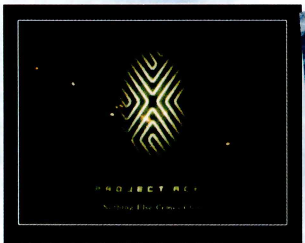
名次	游戏名称	机种	类型	厂商	发售日	销量	总计
1	勇者斗恶龙5·天空的新娘	PS2	RPG	SQUARE·ENIX	3月25日	1048925	总:1048925
2	组装机器人	GC	A·RPG	NINTENDO	3月4日	118004	总:118004
3	口袋妖怪·火红/叶绿	GBA	RPG	NINTENDO	1月29日	108555	总:1802800
4	怪物猎人	PS2	ACT	CAPCOM	3月11日	77722	总:204122
5	塞尔达传说·四支剑	GC	A·RPG	NINTENDO	3月18日	73837	总:73837
6	FAMICOM MINI 超级马里奥兄弟	GBA	ACT	NINTENDO	2月14日	72734	总:351765
7	龙珠Z·舞空斗剧	GBA	ACT	BANPRESTO	3月26日	64780	总:64780
8	钢之炼金术士·迷走的轮舞曲	GBA	RPG	BANDAI	3月26日	54349	总:54349
9	真三国无双3·帝国	PS2	ACT	KOEI	3月18日	51787	总:204832
10	鬼武者3	PS2	ACT	CAPCOM	2月26日	42625	总:508770

日本街机游戏最新排行榜

名次	游戏名称	（机种、厂商、类型）	投币率
1	育成足球2002-2003	(naomi2、sega、slg)	44944
2	世嘉四人麻将·网络对战版	(naomi2、sega、tab)	15508
3	头文字D ARCADE STAGE VER.3	(naomi2、sega、rac)	12493
4	龙之编年史	(system246、namco、slg)	10395
5	太鼓的达人5	(system246、namco、act)	8490
6	麻将格斗俱乐部2·日本职业麻将联盟版	(不明、konami、tab)	8028
7	机动战士Z高达·奥古对提坦斯	(naomi、capcom、act)	6529
8	VR战士4·进化版	(naomi2、sega、act)	5400
9	AVALON之匙	(naomi2、sega、etc)	5308
10	RACEON!	(system246、namco、rac)	4946

日本家用机新作期待排行榜

名次	游戏名称	（机种、厂商、类型、发售日）	票数
1	最终幻想12	PS2、SQUARE·ENIX/RPG、2004年夏	4055
2	勇者斗恶龙8·天空海洋大地与被诅咒的公主	PS2、SQUARE·ENIX、RPG、未定	3917
3	勇者斗恶龙5·天空的新娘	PS2、SQUARE·ENIX/RPG、2004年3月25日	2841
4	超级机器人大战MX	PS2、BANPRESTO、S·RPG、2004年5月27日	1744
5	生化危机4	GC、CAPCOM、AVG、2004年冬	1685
6	合金装备索利德3	PS2、KONAMI、ACT、2004年	1585
7	王国之心2	PS2、SQUARE·ENIX、A·RPG、未定	1049
8	异度传说 第二章·善恶的彼岸	PS2、NAMCO、RPG、2004年6月24日	791
9	横行霸道·暴力都市	PS2、CAPCOM、ACT、2004年5月	784
10	MOTHER3	GBA、NINTENDO、RPG、未定	737



这就是本作的制作队伍Project Aces的标志。这个队伍的名字来源于过去、未来多款作品构成的《皇牌空战》系列（Project），以及精锐（ACE）等意思。









ACE COMBAT 5
The Unsung War

皇牌空战5

《皇牌空战》的最新作，满载众人的期待姗姗登场！本作的关键语一针见血地说就是“Nothing Else ComeClose —王牌是任何人也无法追赶上的—”。

PS2	厂商：NAMCO		发售日：2004年预定
	类型：SHT	价格：未定	其他：——

王牌，降临!!

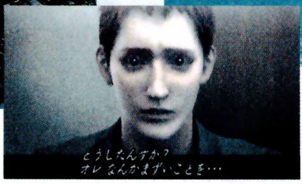
人气3D飞行空战游戏《皇牌空战》系列的最新作终于要登场了！正像大家所见到的一样，本作的画面比前作又有了大幅的飞跃，画质可以说已经达到了究级的水准，机型的设计更加逼真，使得在游戏时真的有种身临其境的感觉。另外，被公认为庞大厚重的剧情也是不可错过的亮点之一。究竟在这个近未来世界的舞台上会掀起怎样一场战斗呢？作为首次报道，就让我们按捺住心中不断膨胀的期待，一起来看看精彩的游戏画面吧。

战火肆虐



↑驾驶飞机任意翱翔在城市的上空。如果在这种地方战斗的话，是否会将无辜的市民也卷进来呢？





←↑随着剧情的展开，战场也将扩展到各种各样的地方。看起来，这绝对不是一场容易收场的战斗……更激烈的战斗在等待着我们。

F-14D



这款战斗机被称为雄猫，是美国海军配备的舰载战斗机。D是换装了的新型火控系统类型。该战机现在即将退役。Forever Tomcat！

A-6E



美国海军用于远程攻击的A-6改进型。装备高性能雷达和电子对抗设备，是可以执行低空高速轰炸及投放精确制导武器的攻击机。

Su-27



苏霍伊Su-27 侧卫是俄罗斯最负盛名的战斗机，拥有出色的机动性以及机载电子设备。操作起来会很难但同时威力也应该很惊人吧。







大国之间进射出战斗的火花

在不远的未来，有两个隔海相望的超级大国，分别是奥希亚联邦和尤克多巴尼亚联邦共和国。长年以来，两国一直将对方定为假想敌国，在全世界扩大自己的势力规模，进行军备扩张竞赛。这个故事是从2010年9月23日，两国之间广阔的塞莱斯海域上的一个孤岛——桑多岛蔚蓝的晴空上开始的。奥希亚国防空军第108战术战斗航空团，统称“桑多岛分遣队”所属的巴多莱特上尉率领的飞行中队，在兰达兹岬海面的飞行训练空域A-7遭遇国籍不明的敌机入侵，迅速进入了交战状态。结果，除了巴多莱特上尉和纳加赛少尉以外，其他8名飞行员全都命丧黄泉。就在由生还的2人为中心的紧急小队成立的第2天，不明国籍的飞机再度出现……







玩家在游戏中将扮演，隶属于奥希亚国防空军第108战术战斗航空团紧急结成小队中的一员。虽然本来的代号是“BLAZE”，但因为桑多岛部队的长官巴多莱特上尉无心的一句话，却有了“Booby”这个可笑的绰号。虽然只是队员但却关系到整个战局。



士兵的战斗将左右整个局面……

保持警戒状态继续飞行吧！





↑→俯视掠过壮丽的景色，F-16C战隼和EA-18G咆哮者编队飞行。另外，在上面图中的座舱则是F-16C的内部。

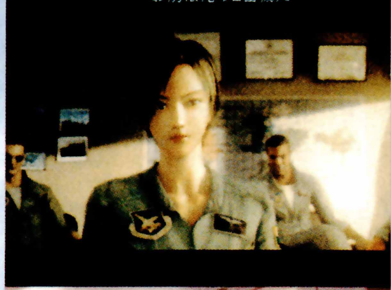
敌人是尤克多巴尼亚？或者是……？

想方设法保持队形！



↑与敌人作战的时候，尽量保持队形会对制定战术有所帮助。在本作中，玩家在采取任何行动的时候，不仅要考虑自己还要考虑整支小队，毕竟还是集体的力量大呀！







驰骋天际的钢铁之翼

HAWK-T1A



这是一款至今为止仍作为英国空军教练机的老旧机种。座舱中使用了过时的模拟显示设备，那么在游戏中要如何表现呢？

EA-18G





EA-18G是由F/A-18（大黄蜂）改造而来的电子作战飞机。造价高昂，其惊人的战斗力是否能在游戏中充分发挥呢，相信它在战斗中应该会有不俗的表现。





散发着死亡香气的女性妮娜·威廉姆斯 不仅极度危险同时也美丽异常

新作来袭

人气3D格斗游戏「铁拳」系列中美丽的女杀手妮娜·威廉姆斯，摇身一变成为女主角的动作冒险游戏即将呱呱坠地。赶快来感受她带给你的魄力真实体验吧！

TEKKEN : NINA WILLIAMS

DEATH BY DEGREES

铁拳：妮娜·威廉姆斯

PS2			
	厂商：NAMCO		发售日：2004年预定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

死之深层

「铁拳」中未曾讲述过的遗漏篇章就在这里

在《铁拳》的系列游戏中，作为杀手被操纵一直伺机暗杀平八和一八的妮娜·威廉姆斯正是本作的女主角。本作将以包括她幼年时代在内等以前从未出现过的故事为中心，构筑起一款动作冒险游戏。包含有“死之深层”的意思在内的游戏标题究竟意味着什么?从《铁拳》派生出来的本作作为一款动作游戏又会是怎样的一种形式呢？就让我们拭目以待她的表现吧。



除了基本的动作要素以外，冒险部分也加入了各种大量的解谜要素，这也是本作区别于铁拳的特点之一。

在战斗部分中，玩家还可以看到很多「铁拳」系列里熟悉的技巧，空中连锁技也将登场。

我们熟悉的妮娜·威廉姆斯主演的动作冒险游戏

STORY

一艘大型货船沉没在大西洋中……
尽管船上标有CIA的标志
但这艘船却是神秘组织“彗星”的武器运输船。
在船内进行秘密侦察的Agent发出了
不可理解的讯息之后船就发生了大爆炸。

CIA根据潜入沉没运输船的
Agent的情报，
对“彗星”的干部们为了观看
在豪华客轮“Amphitrite”
上举办的“黑暗格斗大赛”
而结集一事进行追查。
为了破坏“彗星”组织，
妮娜潜入了豪华游轮
参加了“黑暗格斗大赛”。
受命于CIA的她担负着
女杀手的使命，
即在伙伴失败的时候设法完成任务。

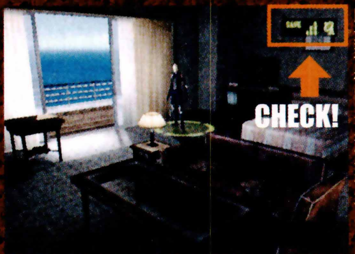
虽然成功地在“黑暗格斗大赛”中
获得了胜利，
但却被主办者之一的干部囚禁了起来。
此时妮娜收到了一个紧急讯息，
得知伙伴的任务已经失败。
于是，妮娜展开了行动……

ADVENTURE PART ●冒险部分

为了进行秘密调查，妮娜参加了“黑暗格斗大赛”，虽然获得了胜利但却被主办者Runa Ray监禁了起来。为了完成作为任务善后者的使命，她设法逃了出来，并以豪华客轮为舞台展开了搜索。除了一边移动，一边解谜之类的“冒险部分”以外，战斗部分在游戏中同样也占据着重要的位置。随着情节的一步步推进，妮娜的过去也将逐渐展现在我们的面前。

CHECK! 1 寻找存盘点

存盘点分布在客轮内的各个角落，而存盘点的记号就是画面右上方的3根天线。在紧张感十足的战斗中，必不可少的存盘点应该也算是个喘口气的休息场所吧。无论如何，只要天线达到3根的话就先存个盘吧。



注意看画面右上方，这个天线可以达到3根的地方就是存盘点。

——所有的一切都是从这里开始的



刚刚逃出监牢，妮娜马上就投入到了艰难的解谜工作中去。从此，开始了任务善后者的残酷使命。仔细调查船的周围，完成自己的使命吧！

BATTLE PART ●战斗部分

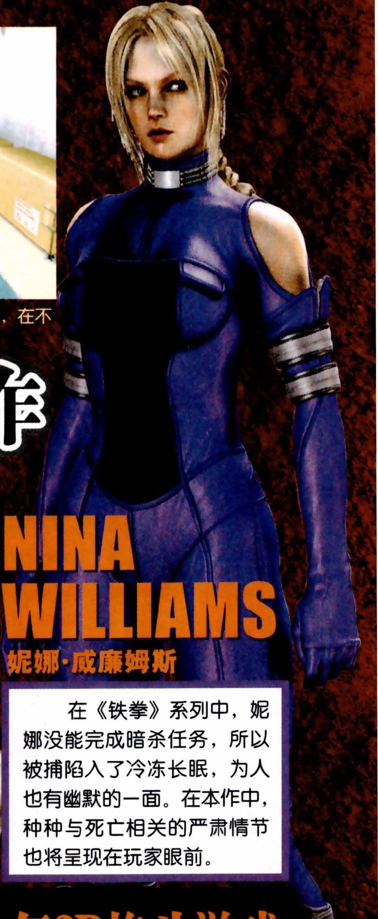
在冒险部分中一旦被敌人发现就会进入战斗部分。玩家需要利用各种动作与敌人展开战斗。这里的动作基本上都是全方位的，和《铁拳》系列截然不同，最大的特点就是可以使用右摇杆展开令人眼花缭乱的攻击。而左摇杆则可以进行移动以及回避敌人的攻击等动作。



用左摇杆可以做出空翻等动作，掌握左右两个摇杆的使用方法是相当重要的。



玩家在游戏中还可以悄悄从后方接近敌人，在不引起对方注意的情况下将之击倒。



关键是摇杆的操作



一名出色的女杀手，不仅要会格斗术还要将枪使用得出神入化才行。

妮娜的DEVINE CANNON登场！让敌人浮在空中，然后再使出追加攻击，让你体验连击的快感！

「铁拳」中的技巧也——五花八门的华丽技巧将成为妮娜最大的武器!!

NINA WILLIAMS 妮娜·威廉姆斯

在《铁拳》系列中，妮娜没能完成暗杀任务，所以被捕陷入了冷冻长眠，为人也有幽默的一面。在本作中，种种与死亡相关的严肃情节也将呈现在玩家眼前。



PICK UP!! 通过训练指南，体会“弹拨”的要领！

为了流畅地使出作为战斗部分特点的“弹拨”操作，游戏中搭载了可以练习攻击、回避、实战的3种动作训练指南。玩家可以首先在这里实际操作一下妮娜，亲身体验使用摇杆展开攻击或回避的独特操作手感。



在训练中，玩家要根据画面显示的箭头进行操作。



使用右摇杆就可以做出各种丰富的攻击动作战斗。



面对敌人的攻击，可以操作左摇杆使用空翻等动作回避。

人气3D格斗游戏「铁拳」系列

《铁拳》系列是一个从街机3D格斗游戏开始，受到众多FANS支持的人气系列大作。通过摇杆和4个按键的简单操作使出华丽攻击的乐趣，以及形形色色充满魅力和个性的角色都使该系列备受好评。让敌人浮在空中然后追加攻击的“空中连锁”要素更是激起了玩家的游戏欲望，不断地去努力发现新的必杀技。

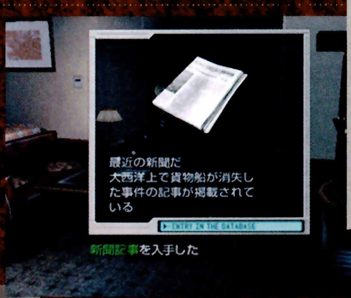


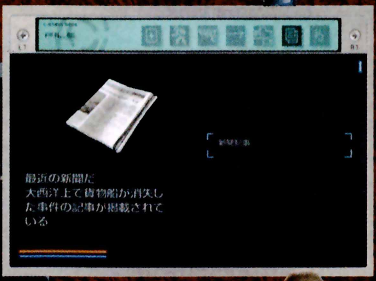
该系列在家用机上创造了2300万以上的销售纪录！



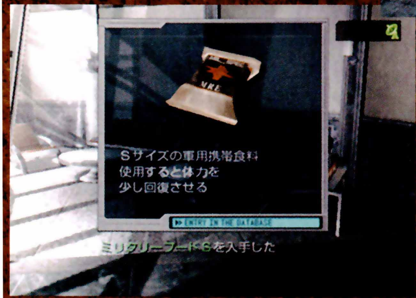
CHECK! 2 开始努力寻找道具吧

在船内进行搜索的时候，可以发现大大小小各种各样的道具。这些东西中既有情节发展必不可少的道具，也有用来恢复体力的食物。是否能够找到掉落和隐藏的道具，以及如何使用这些道具，都将影响游戏的发展和任务的完成程度。这些其实在大多数游戏中都十分重要。





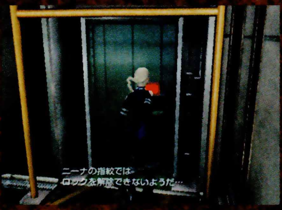
在被监禁的房间中发现了一份报纸。这上面到底都刊登了些什么呢？



在船内发现的军用食品。吃了这个，就可以稍微恢复一些体力。

CHECK! 3

船内的每道门都是由“指纹验证系统”控制的。由于如果没有被认证的指纹便无法打开大门，所以要开锁就必须先采取相应的指纹才行。这就需要玩家仔细从一些小东西上寻找并采集指纹，或者是从尸体上采取。



要打开特定的门就需要特定人物的指纹。想办法采集这些人物的指纹吧。



ピクミン2 PIKMIN

GC	厂商：任天堂	发售日：2004.4.29预定
	类型：育成ACT　价格：5800日元	其他：双人游戏



首次登场的路易也是造成hokotate运输公司背负巨额债务的罪魁祸首，这个新员工真是令人担心呐……

不必在乎时间 悠闲自得地冒险

在前作中，玩家进行游戏的目的是要增加PIKMIN的数量，并将四散的宇宙飞船零件收集起来，逃离这颗神秘的星球重返家乡。由于在前作中有30天的时间限制，所以必须周密考虑，减少无用的行动才能顺利过关。不过本作却摒弃了天数的限制，这样玩家就可以自由自在地慢慢享受寻宝的乐趣了。即使失败一两次，也可以继续游戏挽回以前的损失！这种设定无疑使游戏性更强，同时游戏时间也增加了。



那么就赶快出发吧





啊啊啊障碍物



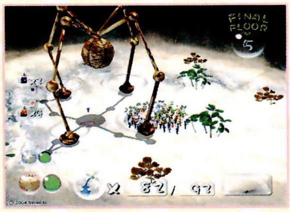
↑→在寻宝的路上，主人公欧利玛和路易会遇到石头、河流、星球上的生物等各种阻碍。



慢慢前进 四处搜寻宝物吧!

到了晚上的话 1天就结束了

黄昏日落后，一天就这么结束了。一旦到了晚上，欧利玛和路易就会回到宇宙船。在宇宙船里，玩家可以回顾一天的行动或者确认冒险的进程。

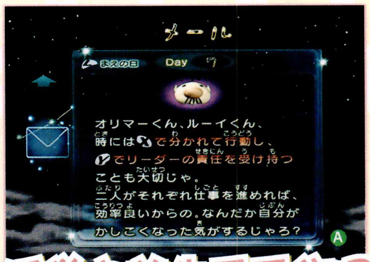


↑在黑夜中，当地的原生物就会变得异常凶暴，玩家必须尽快回到宇宙船。

天色变暗啦

晚上就回宇宙船休息吧





←在宇宙船里，每天都可以收到hokotate公司社长发来的邮件。

睡觉之前先看看信吧

分别利用 5种PIKMIN

在欧利玛和路易的冒险中，自然少不了PIKMIN们的帮助。虽说在《2》中有白和紫两种新PIKMIN登场，但前作中大显身手的3种PIKMIN也仍然健在。下面，就让我们回归红、蓝、黄三种PIKMIN各自的特点，白色和紫色的PIKMIN是本作新增的两个角色，它们的能力是?……



红色PIKMIN最耐火烧。即使是原生生物喷出的高温火焰，红色PIKMIN也依然安然无恙！

红色PIKMIN

蓝色PIKMIN

惟一一种进入水中也能行动的PIKMIN。要是其他颜色的PIKMIN早就淹死了。





电力十足的PIKMIN。可以利用电击与其他生物作战，绝对是冒险中最可靠的伙伴！

黄色PIKMIN



紫色PIKMIN

白色PIKMIN

请期待两位新角色在游戏中的表现！



60种以上的原生生物们

在欧利玛和路易，以及PIKMIN们的冒险中需要面对的最恐怖的东西就是这个星球上的原生生物。在本作中，这些原生生物的数量已经大幅增加到了60种以上。原生生物们会使出各种方法发动攻击。当然了，只要玩家活用5种PIKMIN的特性，一样也可以轻松打倒它们的。对那些外表看起来很恐怖的原生生物们发起挑战吧！

毛恰比

一种全身长有白毛，毛茸茸的生物。能力是什么呢？



火恰比



身上的毛正在燃烧，看起来要慢慢烧完了……

多角螺

栖息在水边的巨型捕食性动物。要特别注意它的触角！





礼服虫

最大的特征就是背部的样子。嘴部的猛烈刺击攻击杀伤力极强。



花虫

外形像趴在花上的毛虫的原生生物。滑稽的动作是其最大的特点。



吓人菊

平时模态成花的样子隐藏起来，一旦有猎物靠近就会突然张开巨口。

在地上和地下来回穿梭

在谜之星冒险时，可以发现很多的间歇泉。在本作中，只要通过间歇泉就可以进入地下世界。由于长眠在地下世界的宝物要远远多于地上世界，所以要想寻宝的话就一定不能错过这些丰富的地下宝藏。借助PIKMIN的能力收集各种高价的宝物，这可是还清hokotate运输公司所欠的债款的绝佳机会！！那还在等什么？带上足够的PIKMIN，一起去探寻地下宝藏吧！

通往地下的间歇泉







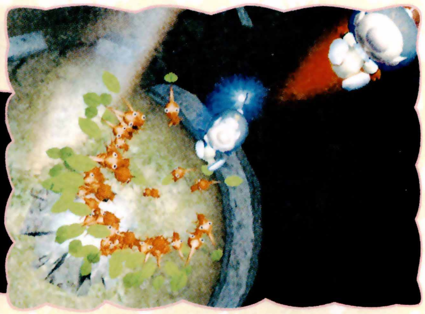
→地下世界里也生活着各种各样的生物。多带一些PIKMIN一起去吧。

用间歇泉回到地上世界

不仅是进入地下世界，回到地上世界的时候也需要利用到间歇泉。如果随行的PIKMIN变少了的话，就无法回到地面上了，这点相当重要。







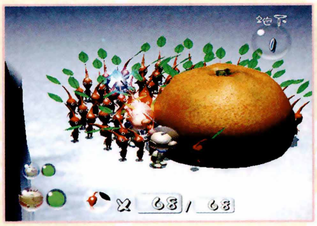
↑→利用间歇泉的水势，嗖的一下飞起来！

在地下世界里充满了宝藏

地下世界是一个无数宝藏沉睡的地方，随处都可以发现有价值的宝贝！如果错过的话可是一个巨大的损失，大家一定要积极地挑战地下世界。四处搜集值钱的宝贝吧！！

到处都能发现宝贝







↑→发现宝贝啦！这个看起来像桔子的东西叫做“脸皮”……难道说这也很值钱吗？



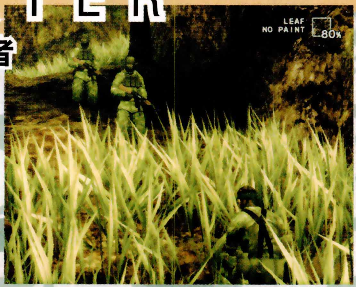
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3

SNAKE EATER

合金装备3 食蛇者

很长时间以来一直悄无声息的《MGS3》经过数月的沉寂终于再度浮上水面！这次，就让我们对全新的追加系统进行一个彻底的剖析吧！



PS2	厂商：KONAMI	发售日：2004年预定
	类型：战术谍报ACT　价格：未定	其他：——

高度的潜入感和紧张感弥漫在周围的空气中！

伪装模仿

穿着绘有迷彩图案的衣服，对伪装率增减的影响相当高。

面部油彩

顾名思义，是涂在脸上的迷彩，而且脸上的油彩也和衣服一样分成很多种。





伪装率

这个数字表示的是斯内克不容易被敌人发现的程度。数值越高，就越不容易被敌人发现。这个伪装率是根据多种要素综合计算出来的。



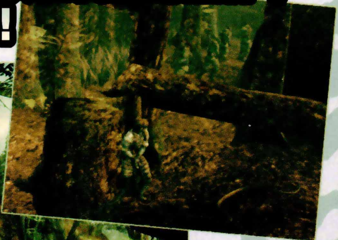
↑该系列首次以大自然为背景，更加深了隐藏的重要性和多样性。

不被敌人发现，隐藏在各种地方是本作的一大要点。《MGS》系列的一大主题之一正是这个“隐藏”要素。而《3》中的隐藏要素，则以伪装率明确数值的形式在画面上显示出来，创造出全新的游戏乐趣和紧张感。这次，我们将把目光投向伪装率，通过各种各样的实例为大家进行一次彻底分析。这些是新作中加入的新要素，一定要掌握啊！

摒住呼吸悄悄潜伏在茂密的丛林中逃出敌人的视野！

↓一旦发现敌人，玩家就要迅速在战斗和继续隐藏中及时作出选择才行。









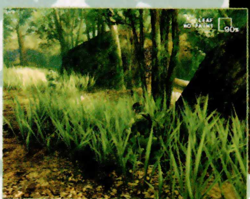


和大自然一体化



←伪装率比较高的时候，玩家自己是不是也会找不到自己呢！？





对伪装率产生影响的五点要素

这次《MGS3》的世界设定在1960年。当然由于时间的缘故，在以前该系列曾经出现过的最新装备，这次基本上都不会出现了。相对的，各种各样的迷彩服会在游戏中亮相，作为游戏的系统为玩家增添新的乐趣。在这里，我们将对伪装率的具体情况进行一个细致的分类说明。虽说看起来也许有点复杂，但只要大家仔细看下面直观的姿势示例，了解了各种动作特点，玩起来就不用发愁了。那就赶快学习作为特工的基本动作要领，展开充满“潜入”意识的行动吧！



环境

斯内克所处的环境是一切隐藏要素的基础。是否有妨碍视线的障碍物以及光线和阴影都会对数值产生很大影响。比如说，躲在阴暗的草丛里隐藏率就会比较高。

姿势

斯内克的姿势也会对数值产生变化。具体来说，弯腰的数值比站立高、匍匐的数值比弯腰高。而且在敌人附近走过的时候，最低限度也要弯腰前进才行。

动作

一旦有任何动作，数值就会下降，容易被敌人发现。容易被发现的几率大小依次为跑＞走＞匍匐前进。比走和匍匐前进更进一步的还有谨慎前进的潜进动作。

伪装模仿

穿上与周围的环境相应的服装就可以提高潜伏率的数值。在画面右上角的上方，玩家可以看到迷彩服的种类。至于如何增加迷彩服的种类现在仍然不太清楚。

面部油彩

即使只是在脸上涂抹油彩，也是可以提高数值的。画面右上角的下方表示的就是油彩的种类。虽然油彩没有迷彩服对数值的影响那么大，但同样是不可忽视的。

BLACK/NO PAINT



0%

TREE BARK/NO PAINT



-5%

FIRE/NO PAINT



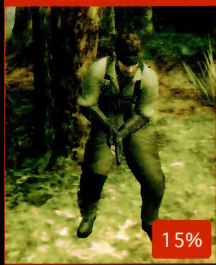
-5%

TIGER STRIPE/NO PAINT



10%

OLIVE DRAB/NO PAINT



15%

SNOW/NO PAINT



25%

BLACK/BLACK



-5%

TEE BARK/WOODLAND



0%

STAND 站立状态下的隐藏率

首先让我们对站立状态下的隐藏率进行一个比较。在站立的3张图中，因为穿着和绿色背景反差过大颜色的服装，所以数值是负的。换言之，现在正处于比平时要显眼的状态。左边的2张图追加了脸部油彩。比较起来，BLACK油彩在这种环境下没有任何效果，WOODLAND则有5%的追加效果。

LEAF/NO PAINT



40%

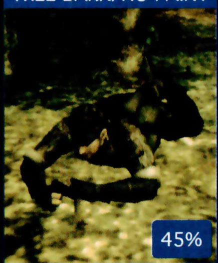
—即使在站立的状态下，这种打扮也能收到良好的隐藏效果。

BLACK/NO PAINT



45%

TREE BARK/NO PAINT



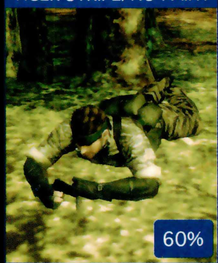
45%

FIRE/NO PAINT



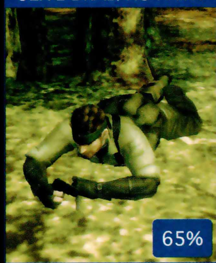
45%

TIGER STRIPE/NO PAINT



60%

OLIVE DRAB/NO PAINT



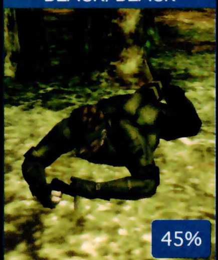
65%

SNOW/NO PAINT



85%

BLACK/BLACK



45%

TEE BARK/WOODLAND



50%

CRAW 匍匐状态下的隐藏率

比起站立状态，匍匐的隐藏数值要高得多。单纯计算起来可以提高50%。从站立状态下的最高值为50上来看，匍匐的效果绝对是非常大的。在以前的系列中，除了在狭窄的地方以外匍匐很少有派上用场的机会。不过在《3》中，即使只是单纯的移动大概也会有很多使用匍匐的地方吧。

LEAF/NO PAINT



90%

—在这个状态下，隐藏率最高可以达到90%。不动的话，能达到100%吗？







喜欢恶作剧的

CAPCOM一改其原有风格的最新对战动作游戏。虽然说是对战，但并不是直接互相攻击，倒更像是一场恶作剧比赛！总之CAPCOM这次会给我们带来一款全新的作品。

PS2	厂商：CAPCOM	发售日：2004年夏预定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

玩家扮演一名年龄只有3岁的小外星人，来到了陌生的地球，以捣乱为自己的修行目的，充满了紧张刺激，但又不乏乐趣，令人感觉焕然一新的动作游戏登场了！！在该作中，玩家可以体验到各种五花八门，平时生活中自己想做却不敢做的恶作剧，也许这样可以轻松地让游戏消除自己一天的疲劳吧。

玩家操作的主角是一个叫做克兹密的外星人。悄悄潜入地球的克兹密，变成人类的样子四处捣乱！可是，作为克兹密竞争对手的外星人也在想方设法令地球人头昏脑胀。玩家必须使出各种手段，给比竞争对手还要多的地球人造成麻烦才行！！

① 首先变身

保持宇宙人的姿态在野蛮人所居住的地球上活动是一件非常危险的事。为了安全地搞破坏，首先要变成人类的样子！根据所变身的人类类型，能力和道具也会发生变化。





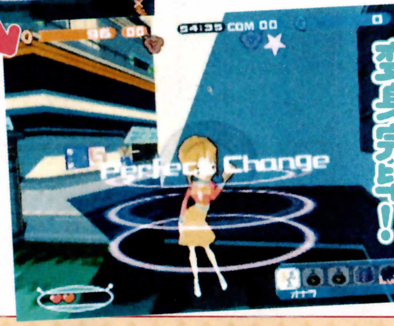
仔细观察！

←↓远远地偷偷观察人类，然后变身！变身之前，玩家还可以确认那个人类的能力以及所持道具。



主人公
克兹密君
(3岁)

见风使舵笨手笨脚的「迷惑星人」。虽然年仅3岁就在各种各样的星球上进行恶作剧修行，但无论在哪个星球上，他的成绩都不怎么样。



变身完毕!!

可以变身成任何人！







←↑基本上来说，克兹密君可以变成任何人的样子。以原来宇宙人的模样四处捣乱可是一件非常危险的事哦。

② Let's 恶作剧！

臭屁

变成人类后，就可以开始大肆捣乱啦！在恶作剧的过程中，主角可以使用人类所持的道具。而持有的道具则会根据不同人类的类型而发生相应的变化，使用这些道具就可以做出形形色色的恶作剧了。其实即使不使用道具，直接殴打人类也是一种非常有效的攻击手段！那么就快点儿开动你的脑筋，拼命给人类制造麻烦吧！



↑这一招看起来像是淘气的臭屁攻击！？突然遭到一个陌生人制造的恶作剧，一定相当头大吧。

故事梗概

在迷惑星人克兹密君所居住的星球上，一到了三岁就必须到别的星球上进行恶作剧的修行。而且如果去修行的话，一定要得到最优秀的成绩才能回来。落后的克兹密君，将最后的希望寄托在一颗叫做“地球”的星球上。那里生活着一群堪称全宇宙最野蛮的叫做“人类”的生物。他们只要发现外星人，就会毫不留情地展开袭击！到底克兹密君能否在这颗危险的星球上完成修行，平安无事地回到家乡呢……？

这里是传说中的COCO TOWN

克兹密君降落在地球上一个叫做“COCO TOWN”的地方。这里有赌场、电影院等各种设施，而居民们一旦看到外星人，要么尖叫着四散逃走，要不然就化为暴徒扑过来，总之是一条充满未知与新奇的街道。





↑→路上的人们有着多种多样的种类和职业，不过还是血气方刚容易冲动的人比较多一些。

在各种地方兴风作浪吧！



宇宙人侵略地球了!?

身份暴露的话可就~不得了啦!!

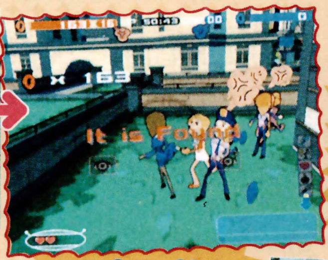


赶快变身逃走吧！



↑→身份暴露的克兹密君，陷入了危险的逃亡中！好在拐弯以后马上变成了人类，终于逃过一劫。



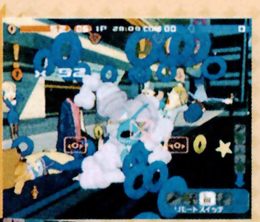


↑→虽然逃亡的时候可以躲到建筑物的阴影里，但如果变身的瞬间被看到的话，也是非常危险的。

不好啦!!

即使变成了人类，被恶作剧过的人类还是愤怒地追了过来！这种时候只要躲在角落里，或者是变成其他的人类就可以逃过大难。可是变身和观察的时候如果被人类察觉，宇宙人的身份就会暴露。而且如果在变身时受到攻击的话，体力就会完全丧失，变成原来的样子！！

陷入危机





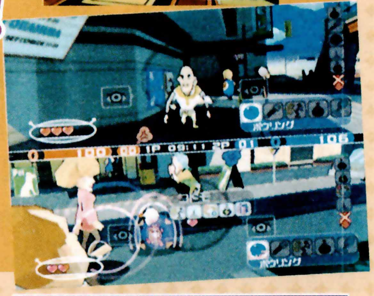
↑←被地球人一顿穷追猛打之后，可怜的克兹密君就会变回外星人的样子……

两个人一起玩捣乱度倍增!!

本作可以将画面一分为二，2个人同时进行游戏，但不是合作，而是比赛。比赛的目的自然是要比朋友捣更多的乱啦。你将使用哪种类型的恶作剧呢？也许你的选择还将决定这场游戏的最终胜负……



←↓2P角色是个女孩子？看起来很可爱嘛。



第四开发部制作人
小林裕幸的个人意见

这是由喜欢对战游戏的主管加藤制作的一款滑稽另类的动作游戏。因为角色的反应非常有意思，所以动作方面非常地引人注目。玩家可以变身成形形色色的人类，制造各种各样的恶作剧，以达成自己的修行目的。虽说本作在第四开发部内属于类型很少见的原创型游戏，但还是请各位拭目以待这部作品的不凡表现吧。

这招太狠了吧!?

歌



跑调大法！周围的人全都被搞得头晕目眩。



↑使用巨大的保龄球，向人类碾过去。

保龄球攻击



↑游戏中还有一种可以引发雷电攻击的道具！这种捣乱方法给地球人造成的麻烦度绝对是最大的！！

雷电

③ 尽量收集圆环吧

被恶作剧捣乱过的人类头上均会出现一个圆环。只有尽可能多地收集这些圆环，才能完成给人类造成麻烦度的指标。要是使用比较厉害的捣乱手法或者同时令很多人惊讶的话，就会出现大量的圆环！不过要是恶作剧行为过了头的话，追打克兹密君的愤怒人群也会增加，这一点需要格外注意！千万别只顾圆环不要命了！

圆环的数量　这是……？

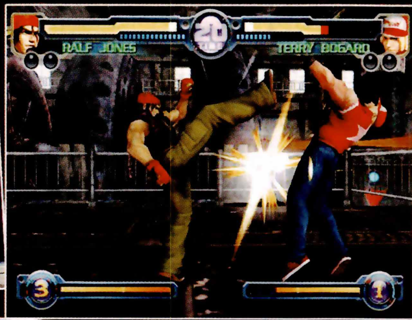


↑画面上方表示的就是玩家和竞争对手获得的圆环数量。那么旁边的数值难道是被激怒的人数吗？

KOF MAXIMUM IMPACT

拳皇 极限冲击







以社会背面的暗战为题材的完全原创作品

靠继承MVS机板以及开发2D格斗游戏而在业界闻名的SNK PLAYMORE准备在PS2上推出KOF系列的最新作品！全新的立体格斗会给我们带来什么样的惊喜呢？

PS2	厂商：SNK PLAYMORE	发售日：2004年7月预定
	类型：FTG	价格：未定	其他：——

传统的KOF系列变成3D在PS2上全新登场！

STORY

荣华的背后充斥的是贫穷与差距，就算在理想社会中也是如此……

南镇

繁华的商业区成了各街头犯罪团伙的地盘，各组织之间的冲突几乎每天都在发生，尤其是半年前的那件事使得局势变得更加恶劣……

半年前

在A区，俗称的制裁之地，号称商业区最强的男人被暗杀。那个男人是为了打倒新兴组织“梅福斯托福来斯（歌剧《浮士德》里以快乐收买了浮士德灵魂的魔鬼）”的首领迪克而潜入其中进行暗杀行动，但没想到计划失败后反被对方杀害了。对于贫穷的人们来说，那个男人是他们的守护神,那个男人的名字是菲托。他死后，“梅福斯托福来斯”成了南镇里势力最大的组织集团，但并没有统治所有的组织。敢于和他们对抗的小组织内定的下一代首领阿鲁巴·索瓦雷兄弟是从小就受到菲托照顾的。某日，阿鲁巴偶然经过预定暗杀迪克的地点时，突然怀疑计划的失败是有人泄密。但他对弟弟索瓦雷和队伍中的成员仍是坚信不疑。

现在

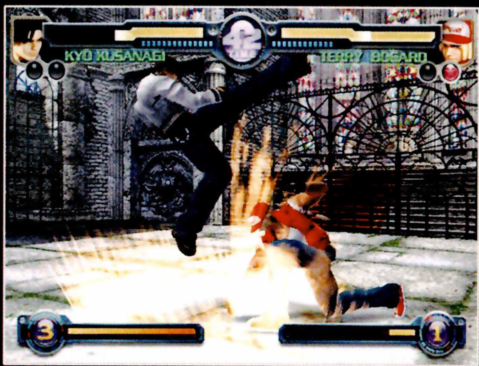
在菲托被杀死之后，各个黑帮组织间的势力平衡被完全地打破了，各组织都想有所作为，发展自己的势力。为了恢复商业区的正常秩序，阿鲁巴开始与迪克进行接触商讨。而作为中间人的海伊艾那带来了迪克的条件：“如果想见我的话，那就和我指定的家伙们战斗，而且要把他们全部都打倒才行。”阿鲁巴想只靠自己的力量来和迪克做个了断，所以欣然接受了这个条件。同时，索瓦雷也在进行着自己的行动，为了使哥哥阿鲁巴成为商业区的王者，必须要打倒迪克。所以他也在私下与海伊艾那进行着接触……

每年都在街机上推出新作，并依靠FANS的支持，目前尚有人气的“KOF”系列新作将在PS2上登场！

这次的新作KOF MI中的角色、背景和特效等完全以3D来再现。在3D的基础之上，又完全继承了2D对战游戏“高速中进行攻防”的特点，将给玩家一种全新的感觉。而且本作中还有很多新角色登场，他们将把格斗盛典KOF大会背后鲜为人知的故事展现给大家……这次我们配合图片给大家介绍3名新角色。并为大家提供这三个人的个人档案，以便大家对这三名新加入拳皇阵营的角色有一个深入的了解。



新角色中有本作故事的中心人物，阿鲁巴·索瓦雷兄弟。



↑本作中一改原来的组队形式而改为单人作战。这是草稚京的七拾五式·改对特瑞的能量喷泉，

KOF系列最具代表性的人物也会登场！

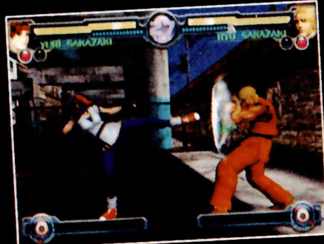
目前为止确定出场的主要角色中，草稚京、特瑞、坂崎良、坂崎由莉和拉尔夫5位老角色都会登场。那其他人物呢？不知火舞、莉安娜这些美女格斗家也会登场吗？







一坂崎良对决由莉·极限流同门的兄妹对决！



↓拉尔夫开始摆POSE，乘马机关炮要发动了。

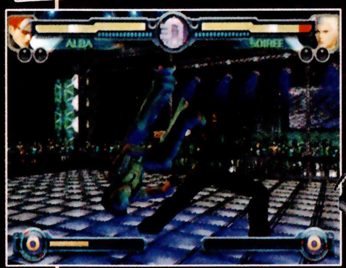


破晓之恶魔 阿鲁巴·梅拉



→非常酷的感觉，很有可能成为又一个大人气人物。





↑把敌人扔出去了！是投技吗？看起来很帅的样子。



名字：ALBA MEIRA　生日：6月6日
身高：178CM　体重：66KG
血型：O　出身：德国
格斗技：自我流中国拳法
兴趣：台球和车
重要的东西：双亲的照片和弟弟
喜欢的东西：太阳镜
讨厌的东西：鱼料理（尤其是日本的生鱼料理是最怕的东西）
得意技：多达8位的数字看一眼就立刻能记住

暗夜之王者 索瓦雷·梅拉



↑索瓦雷的感觉很南美化，服装也是，稍显神秘，不过比哥哥更像个热血男儿。





←靠最得意的奇幻足技来打击敌人。



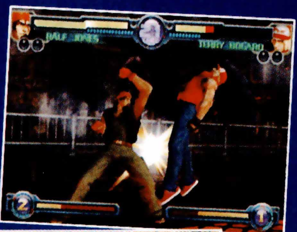
名字：SOIREE MEIRA
身高：183CM
体重：70KG
生日：6月6日
血型：O　出身：德国
格斗技：自我流拳法
兴趣：制作银首饰
重要的东西：哥哥
喜欢的东西：哥哥和汉堡
讨厌的东西：老鼠
得意技：跳舞和飞镖

大家关心的游戏系统是……

基本的系统还是继承了KOF系列传统的系统，必杀技和超必杀技当然都会出现，小、中、大跳跃，投技、吹飞攻击、前后紧急回避、受身、CANCEL防御紧急回避等所有招牌系统都健在。另外以对手为中心进行“轴移动”，以通常技为主体的连续技系统等新系统也会追加登场，另外，还会有原创的系统吗？



↑在3D背景中，攻防转换还是一样迅速，激烈感丝毫不减。



→极具代表性的各种招式都通过3D完美再现。



↑坂崎良的霸王翔吼拳！真大啊，和以前的效果完全不一样。



←教堂里的战斗拉尔夫的投技还是和以前一样。



美丽的暗杀者 莉安·内维尔



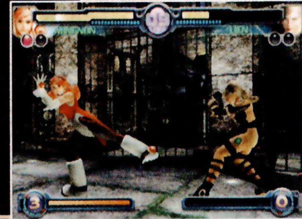




←莉安的身材相当性感，不过在她美丽外表的背后可是个善斗的暗杀者形象。



→长距离的足技，这个是吹飞攻击吗？威力好像很大呀！



←这是一个未公布资料的新人，名字是「米妮」。

名字：LIEN NEVILLE
身高：174CM
体重：55KG
生日：10月17日
血型：A　出生地：英国
格斗技：暗杀术和使用各种杀人兵器
兴趣：潜水
重要的东西：父亲留下的怀表
喜欢的东西：番茄
讨厌的东西：说谎的家伙
得意技：熟知人体的各个薄弱要害

游戏名啊

游戏名称汉化累积述评报告



游戏译名的分类

虽然看起来都是游戏名称，但最终得来的手段却各不相同。由于原作标题用词含义、国内称呼习惯和一些历史遗留错误等问题，我们大致可以把译名得来的方式分为三类：原作标题的直译、原作标题的意译和跟原作标题没有丝毫关系的译名。下面我们就这三类，分别加以分析吧。

1.对游戏标题的直译

说是直译，其实内部也有几种分类，包括直接翻译原词意思、照搬原文和音译。

2.对游戏标题的意译

顾名思义，这类游戏叫法还是根据标题原文得来的，但是在具体文字上，做了一些引申和变化，使之更加贴切汉语习惯，更加符合中国人的审美口味。

3.与游戏标题没有关系的译名

虽然表面看来一个译名跟原作标题没有丝毫关系肯定是不合格的作品，但实际检验中我们却发现，这类作品的出现几率相当之高，尤其是历史越老的游戏，这种情况出现的就越多。这主要是因为过去人们对游戏文化性质的内容缺乏必要的认识，而且受到港台译名的影响相当大。而由于港台翻译游戏名称的习惯是从来都要绕开原文的含义，一定起出个听起来很本土的名称，因此在过去的时代里，这种靠对游戏本身理解而造作的名称，真的是曾经风靡一时。当然，随着我们对游戏的理解越来越深，许多译名都是我们根据自己对游戏的理解而做出的诠释，这往往是抛弃了原文中对游戏理解含义。

由于汉字在日文中占有很大比例，所以许多日文游戏中会直接出现汉字。一般这种情况下，译名的确定那是再容易不过了，直接照搬日文原字是必然的做法。以下4款游戏就是此类译名的代表。此类游戏译名虽然最省脑筋，汉语语意同原文也并不尽相同，但口碑效果却丝毫不差。而由于日文汉字的组合不受汉语习惯支配，所以出来的名字往往较为新奇，其它游戏比如“绝体绝命都市”、“恐怖惊魂夜”、“铁骑”等，不但照搬原文，而且语境同游戏内容也十分贴切，不啻为一流的译名叫法。

游戏原名 CONTRA/コントラ



流行叫法：魂斗罗 NAMCO

其它叫法：无

游戏原名 Ninja Gaiden



流行叫法：忍者外传 TECMO

其它叫法：忍者龙剑传

游戏原名 块魂



流行叫法：块魂 NAMCO

其它叫法：无

游戏原名 ドリコレ シェンムー(shenmue)



流行叫法：莎木 SEGA

其它叫法：无

咱们自己说了算！

历史的遗产，追忆的快感

BY:电软编辑部全体同仁

当我们叫惯了"合金装备"时，"潜龙谍影"便成了一个华丽但陌生的称呼。其实在游戏的译名方面，由于缺乏官方渠道，人们经常是原名直译、音译，甚至是出于对游戏的某一个特点而产生的习惯叫法。关于外文的翻译，早在严复翻译《天演论》时就提出了"译事三难：信、达、雅"这个观点。"信、达、雅"三个字精辟地概括了在做翻译时应遵循的标准。这个标准要求译文既能忠实准确地表达原意，又能通顺流畅、文辞优美。"信"意为准确可信，在翻译准则中当居首位；"达"即是"全"，也就是没有疏漏；而"雅"的功效便是修饰词句，使之华丽通顺。当然，这"信、达、雅"是笼统地说明在翻译过程中的基本要领，至于游戏的译名，要完全遵循这个原则必然有一定的难度了，因为名称一般要求简明而且要让人印象深刻。游戏名称是人们认识一款游戏时最先注意的东西，名称是不是能够准确而且优美，其实是促使玩家们购买的一块敲门砖。好的游戏译名应该让人们一看到名字，就应该知道它大概是一款什么样的游戏，而且能够被充满魅力的名称所吸引，从而开始接受这款游戏。这也就是达到了"信、达、雅"的标准了。

综观上述标准，如今游戏的中文译名能够胜任的为数确实不多，其一，是因为国内没有企业（专指电视游戏领域），没人会对译名优劣负责；其二，由于语言文化差异的原因，游戏标题了了数字所能包含语境必须同样要用不多几字概括，这往往是"不可完成"的任务。其实，往往译名的神来之笔并不一定完全符合"严复"老先生的标准，因为她还有一个要朗朗上口的要求。其实只要能恰到好处地体现游戏精髓，适当反应原名的意境，就是一个好名字了。

习惯是一种力量，因为她让我们往往忽略了是否正确的判断，游戏译名我想最能体现这一点。许多我们口述能详的名字正确么？那些一旦说到就能引发共鸣的叫法真的贴切么？甚至说，往往是并不正确的翻译反到成了我们默认的叫法。

这回就让我们打破思维的惯性，看看在咱们中间流传的这些叫法究竟有多少可信度吧。

当然，直搬原文的不只有汉字，一些难以理解的英文名称，在无法翻译的状态下，往往就被人们忽略了。这类游戏的典型代表包括：

游戏原名：Out run

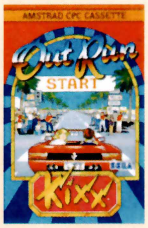
流行叫法：Out run

其它叫法：疯狂赛车

发售日：1986年

厂商：SEGA

英文直译就是"超脱"的意思，但对于一款赛车游戏，超脱究竟是怎样一个境界？



游戏原名：REZ

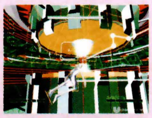
流行叫法：REZ

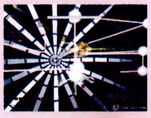
其它叫法：——

发售日：2001年11月12日

厂商：SEGA

原文就没有丝毫意思，让我们该怎么叫它？





游戏原名：R・TYPE

流行叫法：R・TYPE

其它叫法：R战记

发售日：1985年

厂商：IREM SOFTWARE

我们是可以翻成"R典型"，但这跟一款射击类游戏有什么关系？





直译 按原文标题发音定的音译

其实音译在我们的游戏名称中占了很大的比重，尤其是时代越早，音译译名所占比重就越大。而且经过我们的研究分析后得出，好像最能推出被音译命名的游戏公司，就是任天堂。

音译的典型代表：

游戏原名：Super Donkey Kong

スーパードンキーコング

流行叫法：大金刚

其它叫法：驴子刚

发售日：1981年

厂商：任天堂



游戏原名：Super Mario

スーパーマリオ

流行叫法：超级马里奥

其它叫法：采蘑菇、孖仔兄弟、超级玛丽、马力欧

发售日：1981年

厂商：任天堂



游戏原名：GRANDIA

流行叫法：格兰迪亚

其它叫法：冒险奇谭

发售日：1997年

厂商：Game arts



音译类译名的特点：

音译类游戏名称的主要特点，似乎在于标题原文是以描述某个人物或地点为核心的。像马里奥就是那个大胡子水管工；大金刚就是那只灵长类动物。人名地名吗，本来就是不能翻译的，直接音译为汉字，反倒念起来更加顺口贴切了。

直译 按原文标题字面直翻

按照原文标题字面意思直翻，是直译中数量最大的一个群体，而且随着时代的前进，这种译名的绝对和相对数量都在增大。由于资讯来源越来越快，游戏标题早在上市之前很久便已公布，现在的人们不可能再像十年以前那样，等游戏玩到了，再根据游戏体验内容去结合原文语意，得出游戏名称。直接翻译原文字面意思，当然就是确定游戏名称的最有效的方法。

这里面的代表包括：

（以下评价分为A、B、C、D四个等级）

游戏原名：Medal of Honor

流行叫法：荣誉勋章

其它叫法：——

发售日：2002年8月10日(PS2版"前线"）

厂商：EA

评价：A



完全表述原文含义，话语精练简洁

游戏原名：Time Crisis

流行叫法：时间危机

其它叫法：化解危机、时空特警

发售日：1998年（PS版）

厂商：NAMCO

评价：B





时间也有危机了？是马上就要考试没工夫复习么？请出能让时间停止的克塞勇士吧。其实我们感觉，仿佛还是"化解危机"从语境上更为贴切一些。

游戏名称中文译法的综合经典

大家一番争论之后终于评出了三大译名经典和四款经典候补

by:电子游戏软件编辑部

Tetris （游戏原名）
俄罗斯方块 （流行叫法）

其它叫法：——
发售日：1988（GB版） 厂商：任天堂

推荐理由：
1绕过无法正确翻译的游戏原名
2.贴切表达了游戏开发者身份和游戏规则内涵
3.影像了一个游戏类型的普及汉语叫法
最大亮点：“方块”一词恰似神来之笔。
估测译名来源：港台



从表面来看，“俄罗斯方块”与原文的“Tetris”相去甚远。这其中主要原因，还是在于“Tetris”这个词本身便是晦涩难懂的。游戏名称的由来有几个说法，其中比较明确的，是游戏发明者，原苏联的联邦科学院研究员阿里克斯，在当时原始的电脑上开发了这个自娱自乐的程序后，根据游戏的原理，将一个很晦涩的古希腊文“Tetra”进行了引申。“Tetra”一词，原本在希腊文中有“四”的含义，所以从含义上来看，“Tetris”就是在诠释游戏中有四种“方块”的意思。倘若直取其意，怕是无论如何也难以顺口。“俄罗斯方块"从另一方面绕过了原题的难关，从方块上与原题揭示游戏规则产生了联系。一个是描述游戏实体形象，一个是表述游戏规则，这个“貌分神一”的命名确是神来之笔。加上“俄罗斯”三字之后，更将游戏场地也表述一清二楚，更可谓是锦上添花。“方块”对此类游戏精辟阐释的后作用力也非常明显，现在与“Tetris”同属一类的游戏类型，不管是“街霸方块”也好，是“泡泡龙”也好，就算你是“马利欧医生”也好，都已被我们统一称为“方块类游戏”了。

Enemy Zero （游戏原名）
异灵 （流行叫法）

其它叫法：绝命凄杀
发售日:1997.11.24(SS) 厂商：WARP

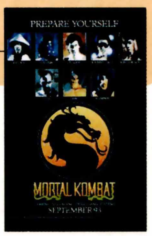


推荐理由：
1.用汉语语境下的词语描绘了游戏里诡异空灵的气氛。
2.译名不但贴切表达了游戏主题，同时也在读音上符合了“E0”的发音。
3.简洁明了，令人过目不忘。
最大亮点：“异灵”发音同于“E0”。
估测译名来源：大陆，电子游戏软件杂志。

从游戏本身影响力来看，“异灵”虽然曾经制造过话题，但单从游戏影响力而言，终究不是什么名垂青史的重量级作品。但她的汉语

游戏名称直译类别按照原文标题字面直接翻译典型作品评析（续）

游戏原名：Mortal Kombat
流行叫法：真人快打
其它叫法：魔宫帝国、龙争虎斗
发售日：1993年
厂商：MIDWAY
评价：B



你“真·人快打”，那就是说“街霸”、“侍魂“里面的都不是人了？好像“龙争虎斗”更胜一筹。

游戏原名：ときめきメモリアル
流行叫法：心跳回忆
其它叫法：纯爱手扎、心跳纪念品
发售日：1994年
厂商：KONAMI
评价：A



虽然只是单纯的字面搬照，但“心跳”一词传神地描述了人们初恋时的精神状态，放在这款恋爱游戏中，真是太过贴切了。

游戏原名：Final Fantasy/ファイナルファンタジー
流行叫法：最终幻想
其它叫法：太空战士
发售日：1987年
厂商：SQUARE
评价：B



字面解释分毫不差，但就是念起来无论如何都缺乏原文的气势。不过至少要比囫囵吞枣的“太空战士”强出百倍了。

游戏原名：Splintercell
流行叫法:分裂细胞 其它叫法:纵横谍海
发售日：2003年2月 厂商：育碧
评价：C



分裂细胞究竟指的是特工“渔夫”还是什么组织？

游戏原名：Clock Tower
流行叫法：钟楼
其它叫法：——
发售日：1995年
厂商：Human
评价：A



虽然直接照搬了原文含义，但同样能给人跟游戏一样不寒而栗的恐怖感觉。

游戏原名：GunStar Hero
流行叫法:火枪英雄 其它叫法:银河快枪手
发售日：1993年 厂商：财宝
评价：B



译名却足以“名垂青史”，因为直到今天，我们仍旧难以找到另一个既可在读音上相仿，又能在语境上神似的译名。据说当年由于游戏中血腥镜头过于露骨而被SONY封杀后，饭野贤治便将其彻底投靠土星。不过游戏方式过于晦涩另类，几乎每个玩过的人都会对其印象深刻——虽然你往往不一定会愿意重新玩下去。游戏中的怪物力大无比却看不到踪影，这跟中国传统中对鬼怪的认识倒是颇为相似，只不过饭野将这些鬼怪搬上了太空而已。“异灵”可以说就是鬼怪的一个类别，或者一种叫法，拿它来形容这个发生在太空的冒险故事，您说能有什么缺陷呢？特别是在跟游戏另外一个叫法“绝命凄杀”相比之后，“异灵”表面看来完全没有前者的直白和血腥，但它却能在无形间于你内心深处，留下一道道寒冷的印痕。





Grand Theft Auto（游戏原名）

横行霸道（流行叫法）

其它叫法：偷车贼

发售日：不明（PC）　厂商：ROCKSTAR

推荐理由：

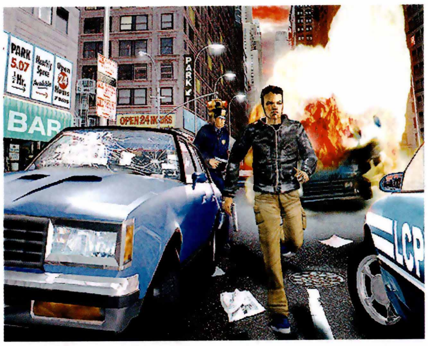
1.完美表现了游戏所要表现的内容

2.最好的表现暴力的词汇

最大亮点：充分表现了游戏中的暴力味道，并且让人感到游戏的自由度高。

估测译名来源：港台





这个系列最早是起源自PC，当时只是一款不起眼的俯视点的暴力游戏，但游戏当时硬件的性能不济，游戏的表现力非常有限。而谈到游戏的名字，我们非常推崇港台的译法，虽然这个名字并非Grand Theft Auto的直译，但“横行霸道”却非常好地表现出了游戏的内容，可以说到目前为止只有这款游戏才配得上“横行霸道”这四个字。必须指出的是，实际上这个系列最初并不是非常的暴力，或许因为当时硬件的限制而束缚了制作人的创作理念，而现在凭借PS2的硬件特性，开发者的想法终于可以突破当年的界限而达成了一个新的高度。超高的自由度，超暴力的游戏方式，过度疯狂毫无限制的游戏规则，使得GTA3实现了许多人做梦都不敢想的表现效果。结果可想而知，模仿者无数，但无论有多少人去追风开发类似游戏，GTA的招牌已经借机打开了全球的市场，成为了PS2平台最具传奇色彩的名作。“横行霸道”，真是完美的定义。

意译

对游戏原文标题进行意译的代表作品及其评述

这类游戏叫法还是根据标题原文得来的，但是在具体文字上，做了一些引申和变化，使之更加贴切汉语习惯，更加符合中国人的审美口味。以下便是这类译名中最有代表性的几款作品。

游戏原名：Street Fighter

流行叫法：街霸　其它叫法：街头霸王

发售日：1987年　厂商：CAPCOM

评价：A

倘若不知道这个名称来源于游戏，几乎没有哪个中国人会把它当作海外来的作品。将原文中“街道”的意思缩减为一个“街”字，“Fighter（战士）”升华到一个“霸”字。这样出来的意境，在我看来，甚至已经超过原文水平了。

游戏原名：ポケットモンスタ（Pokemon）

流行叫法：口袋妖怪

其它叫法：神奇宝贝、宠物小精灵

发售日：1995年　厂商：NINTENDO

评价：A

游戏原名：Metal Gear/メタルギア ソリッド

流行叫法：合金装备

其它叫法：潜龙谍影、燃烧战车

发售日：1987年　厂商：KONAMI

评价：A

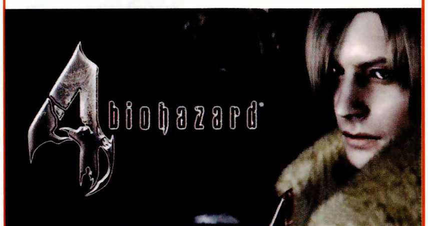
游戏原名：BIOHAZARD/バイオハザード

流行叫法：生化危机

其它叫法：恶灵古堡、生物危机

发售日：1996年　厂商：CAPCOM

评价：A



由于游戏标题原文乃是再造英文，因此本作译名只有依靠意思领会进行翻译。“BIO”是带有“生物性质”含义的构词成分，配合有“冒险”含义的HAZARD，其本身便有由“生化武器造成危险”的含义。而“生化”用在这里，能更贴切地表达游戏中“T-VIRUS”等病毒的存在，因此原比单纯形容1代故事发生场地的“恶灵古堡”更为切题，也比“生物危机”更能抓住游戏的灵魂。

当然，在意译类游戏名称中，还包含着一些结构比较奇怪的叫法，比如原史克威尔旗下著名RPG代表之一的“沙加系列”，就是个典型。“沙加”本身是对英文“SAGA”的音译，而本义其实就是“传奇、传说”的意思。在许多其它游戏作品中，但凡有“SAGA”出现的，一般都翻译为“**传说”，比如“XENOSAGA”，译名就叫做“异度传说”。但“沙加”系列或许是为了特别寻求游戏中那种飘逸浪漫的风格，而刻意将“沙加”两字保留下来，这也算是汉语游戏译名里比较独特的一个现象了。

“沙加”系列包括

游戏原名：RomancingSaGa
流行叫法：浪漫沙加

游戏原名：Unlimited SaGa
流行叫法：无尽沙加

游戏原名：SaGa Fontier
流行叫法：沙加开拓者

其实在港台地区，本系列还有一个名称——复活邪神。这个名字是根据系列在GB上第一部作品副标题得来的。但综观系列的整体风格，“复活邪神”是越来越不合适了，上哪去找那个“复活邪神”呢？

游戏名称中文译法的综合经典

大家一番争论之后终于评出了三大译名经典和四款经典候补 by:电子游戏软件编辑部

除了前面三款被电软编辑部评选出来的经典译名外，编辑部内不少编辑还有自己强烈推荐的一些经典译名，在这里列出，以供大家参考评价，看看其中是否也有令您认同的呢？

游戏原名：Need for Speed
官方译名：极品飞车
其它叫法：——
厂商：EA
推荐人：泉彩火

个人理由：原文直译的意思，说白了就是“需要速度”。英文念起来虽然上口，但汉语直译就太过死板了。经过“飞车”一词的转型，原文中强调游戏速度感的意境便出来了。再加上“极品”两字，不但用“极”字进一步强调了“飞车”的速度感，更加重了该系列为“超级优秀”和汇聚名车的意味，令人每每看到，都能感到热血沸腾。不过本作乃是PC游戏出家，故而距离本次评选稍有距离。但相比同是赛车游戏极品“GT赛车”，或者叫什么“跑车浪漫旅”这种白开水式的叫法而言，“极品飞车”的确真是诠释“信、达、雅”境界的经典。



游戏原名：Crash Bandicoot
流行叫法：古惑狼
其它叫法：袋狼大进击
厂商：Naughty Dog Software
推荐人：风林

个人理由：想来第一次听到这款游戏名字的玩家都难免会将其与“古惑仔”联系在一起，而从当年的时间段来看，聪明的港台水货商人如此定名确有借“古惑”风来壮名头的想法。如果我们单纯从原文来看的话，“CRASH”是来形容主角的攻击动作（旋转方式的攻击，非常搞笑），“Bandicoot”则是形容主角的外表（直译为袋狸，这种生活在澳洲的可爱小鼠可跟游戏主角形象相去甚远了，但用起来蛮有顽皮味道的）。个人认为译名甚至比原英文标题还要适合于可爱的袋狼。这样的译名不仅通俗，而且非常打趣，广为人传就不足为奇了。



游戏原名：どこでもいっしょに
流行叫法：随身玩伴
其它叫法：在哪里都一起
厂商：SCE（开发商）
推荐人：飞月

个人理由：如果将原名“どこでもいっしょに”直译过来的话，就是“无论哪里都在一起”。这种不加修饰，毫无浪漫色彩的叫法明显与游戏以童趣为主题的意愿不符，而《随身玩伴》这个翻译不仅完美地传递出了制作者的意图，同时也更加上口。《随身玩伴》之所以能在99年获得成功，与PocketStation能随时随地进行游戏的“随身”特性密不可分。游戏的标题直接了当地点明了该作最大的特性和乐趣所在——随时随地和多罗一起玩。以至于直到今天，只要一提起《随身玩伴》，大家的脑海中浮现起的可能并不是游戏而是多罗可爱的形象。



游戏原名：NIGHTS
流行叫法：飞天幽梦
其它叫法：深夜入梦、梦精灵
厂商：SEGA/SONICTEAM
推荐人：PERFECT

个人理由：单从字面直译，那本刊的“深夜入梦”则是完全的照搬；如果按照民间的通俗叫法的话，显然“梦精灵”更让人印象深刻。但在这里，编者还是更为推崇港台的定名——飞天幽梦。NIGHTS是款让人纵情翱翔于天际间的畅爽之作，其充满“迪斯尼”风格的整体设计很容易就让任何年龄层的玩家接受。游戏的故事讲述的是在两名15岁的少男少女在睡梦中化身精灵击败噩梦世界的敌人，因此“飞天幽梦”这一名字既展现了游戏的乐趣又向玩家折射出了剧情的精彩。完全反应出制作人想对玩家传达的意思，同时这个译名也充满了幻想的味道。

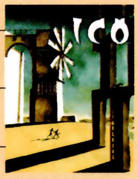


凭空

与游戏标题没有关系的译名的代表作品及其评述

凭空而出的游戏名称，并非来无根据。由于根据原文无法翻出合适的名称，或者早先就没人想过要翻译原文，反而诞生了一批并不贴题的经典叫法。

游戏原名：ICO
官方译名：古堡迷踪
其它叫法：——
发售日：2004年1月（行货）
厂商：SCE
评价：B



本来是那个小孩名字的游戏标题，却硬性改换门庭走上了“古堡”路线。作为行货PS2的官方译名，“古堡迷踪”确实体现了整个游戏内容的核心。只是完全忽略了主人公ICO在游戏中应该起到的作用。

游戏原名：Metroid
流行叫法：银河战士
其它叫法：——
发售日：1986年
厂商：NINTENDO
评价：B



游戏标题原意，指的乃是游戏中一种非自然而生的浮游寄生生命体。而这种以游戏配角命名作品的方式显然不符国人习惯，于是“银河战士”便腾空出世……

游戏原名：Valkyrie Profile
流行叫法：北欧战神传
其它叫法：北欧女神、女神的侧身像
发售日：1999年 厂商：ENIX
评价：B

译名与原文唯一的联系，就在于“Valkyrie”一词来源于北欧神话。但在神话中，Valkyrie并非什么女神，而只是奥丁神的婢女。但这部讲述天神之战的作品，加上“战神传”后，倒变得更能体现游戏中的壮阔情景了。

游戏原名：Jet set radio
流行叫法：街头涂鸦 其它叫法：——
发售日：2001年10月18日
厂商：SEGA
评价：B



原文中没有一处提到过街道，也没有提到涂鸦。但游戏里要做的事，却跟这两样一点也分不开。

游戏原名：Dragon Quest
流行叫法：勇者斗恶龙 其它叫法：——
发售日：1986年 厂商：ENIX
评价：B



人家原文分明是“寻找龙”的意思，引申出来或许会有“勇者”去寻找的意思，但到咱们这却将两者关系变成对立，或许确立敌对关系，更符合我们中国特色？

游戏原名：DAYTONA USA
流行叫法：梦游美国 其它叫法：——
发售日：1994年（街机） 厂商：SEGA
评价：B

“DATOYNA”原本只是美国一项汽车赛事的名称，不论意译还是音译，都很难出现一个顺口贴切的名字。所以干脆抛开毫无生气的赛事名称，将游戏中近乎梦幻的飞速快感加入游戏标题，让我们大家一同在虚拟中跟美国那梦游吧。

游戏名称汉化中最瞎掰的译名

一番争论后终于评出了三大译名与作品关联性最胡扯的代表 by:电子游戏软件编辑部

HALO （游戏原名）
最后一战 （官方译名）

其它叫法：光环
发售日：2001.11.23 厂商：BUNGIE

瞎掰罪状：
1.与游戏原文没有丝毫关系。
2.与游戏内容和出场人物没有任何干系。
3.都“最后一战”了,你还让“Halo”出不出续作?
最大污点：“最后”加的实在多余。
译名来源：港版游戏的官方译名。

好好的一个“光环”竟然成了“最后一战”。士官长未来的命运究竟该何去何从呢?其实，单从游戏名称来讲，“光环”的适用性并不强，毕竟一代作品发生在“光环”之上，后续作品该怎么跟“光环”打交道呢?“最后一战”尽管明确了该作品属于战争类游戏的定义，但也无法跟后续作品搭上关系。所以与其强拉硬改，还不如直接翻用原文意思，至少能与原来标题创造同样的意境。希望将来XBOX推出国内行货时，能够重新审定译名的用词。

Final Fight （游戏原名）
快打旋风 （流行叫法）

其它叫法：——
发售日：1992（SFC） 厂商：CAPCOM

瞎掰罪状：
1.最早期且影响深远。
2.流传广泛，快打一度成为暴力游戏的代名词。
最大污点：跟游戏的原意完全无关……但叫起来却感觉非常爽快……
估测译名来源：港台。

之所以这样叫大概是被CAPCOM的螺旋打桩搞得吧！借街机的人气，“快打旋风”的叫法迅速传遍大陆。“Final Fight”的直译应该是“最终搏斗”，虽然略微生硬，缺乏美感，但好歹切题啊，“快打”难道是结合了“凶猛畅快”和“犹如旋风的节奏”的意思?现在看来，好像连解释都让人觉得哪儿都不挨哪儿。当初如果没人牵着鼻子手指游戏，恐怕谁也不明白“快打旋风”到底说的是什么游戏。除了扣在过“街霸”脑袋上外，还有很多游戏也都遭遇过张冠李戴的尴尬，一方面是当年对游戏正确译名的概念单薄，另一方面也可以说它确实非常流行过。

ラングリッサ （游戏原名）
梦幻模拟战 （流行叫法）

其它叫法：兰古瑞萨

瞎掰罪状：
1.无任何字面依据，完全凭空创造。
2.噱头意味十足，内涵不足。
估测译名来源：港台。

《ラングリッサ》英文原名是Langrisser，所谓Langrisser，其实指的是游戏中那把传说中的圣剑。基克哈尔特王为了对抗持有魔剑阿尔哈萨特的法鲁赞利亚，将自己的灵魂与破邪之剑融合在一起创造了圣剑Langrisser。光之女神露希莉丝赐予基克哈尔特王的后裔使用圣剑的力量，并由大魔导师杰茜卡不断转世轮回，监视魔族的一举一动。一旦黑暗抬头，惟一能够与之对抗的就只有光之女神和圣剑所选择的勇士。这些“光辉的末裔”将会手持Langrisser守卫大陆的和平直到最后一刻。圣剑是游戏的灵魂，系列剧情始终围其展开。《梦幻模拟战》完全抛弃了原作的精神内涵,只根据其游戏类型在前面加上“梦幻”两字了事。倘若从意义上比较，单纯音译的《兰古瑞萨》倒还更贴切些，至少突出了圣剑的重要性。但是对于不熟悉该系列的新玩家而言，这种标题着实令人有点如坠雾里的感觉。《梦幻模拟战》的确是流俗,但还算朗朗上口，导致同样由漆原智志担任人设的《Growlanser》系列也被冠上了《梦幻骑士》的名字。

译名无双?

有史以来争议最大的游戏译名

——合金装备（特工神谍、燃烧战车、潜龙谍影）——

要提到译名争论最大的作品，在国内怕是没谁能出“METAL GEAR”之右了。由于该系列涵盖FC、PS和PS2三个时代，而不同时代又都有很风行的叫法习惯，因此在对本作的称呼上，国内一直都是最为混乱，争论也是最为激烈的。那么，让我们从目前国内各流行叫法由来开始回顾一下吧。

——燃烧战车：这是国内早先流行的第一个名称,是直接搬用港台的叫法。这个名字的由来，或许是因为游戏讲述了一个孤单英雄的故事(英雄一般都热血么，热度够高了自然就燃烧了),加上许多场景都是在卡车里的缘故吧。

——合金装备：如果现在还有人把MGS译做“合金装备 团结”的话,一定会遭到旁人的笑话,不过这却是当年电软犯下的一个不大不小的错误。在1998年电软第一次制作PS版MGS游戏介绍的时候,着急下班的PⅡ的二人组——PINSER和PERFECT鬼使神差地把SOLID译为了“团结”，直到后来攻略推出的时候，“团结”才被更改为“固体”。此后,“合金装备 固体”的译名被沿用了近一年时间。而最先提出直接音译SOLID的是当时电软的专职翻译ZLZ。为了让MGS的中文名字读起来更加上口,编辑采纳了他的建议,SOLID最终被直接音译为“索利德”。现在回头看看,MGS的译名翻译可谓一波三折,从最初令人费解的“团结”到“固体”,再到“索利德”，传奇特工SNAKE在电软上的故事同样历经坎坷。



——潜龙谍影：这又是港台那边重新自定义的新名。也许是看到游戏中SNAKE个人英雄主义份量很重的缘故吧，所以他们毅然抛弃了原先“燃烧战车”这个听起来跟游戏已经一点关系都没有的叫法，将人物身份作为定义游戏的关键。这种叫法跟电影“兰博”、“谍中谍”等名称颇有异曲同工之处。缺点就是它完全抛弃了原文标题的含义，让人初看上去，还以为又是张学友或梁朝伟出演的警匪片呢。不过可能非常港台化的原因，让KONAMI在推出PC版时,采用了这个名称。

电软编辑部认为，历史最难翻译的游戏代表是……

象彩火：以“VR战士”为代表的一批世嘉街机作品，那叫一个让人横竖没辙。

风林：如果说任天堂的游戏中，很多都是以游戏角色命名，大多只能音译加直译，表现力比较空虚的话，那世嘉的街机游戏，尤其是以原先AM2推出的那批以“Virtual”开头的游戏，那可真是打死谁也没法翻译出来的。

象彩火：没错，虽然咱们现在管“Virtual Fighter”叫作“VR战士”，但谁能告诉我，这种叫法能算作翻译么?VR这个词从哪来的?

飞月:最令人奇怪的,还有“Virtual on”。现在一般叫“电脑战机”，但游戏里的那些机器人就是“战机”么？而“Virtual on”其实也根本就无法用确切的意思表示，莫非叫“站在虚拟之上”。

风林：“Virtual”就是虚拟的意思，所以“Virtual Tennis”就叫做“虚拟网球”，当然人们一般就叫它“VR网球”。

飞月：这搞来搞去，把“VR”在我们中间都搞成了“虚拟”的代名词了。

象彩火：这我看主要还是因为世嘉公司里面当初的那些制作人，像铃木裕这样的制作人都是纯技术出身，起名字用词都喜欢用技术词汇，这可能会让人们感觉这些作品都有技术实力做着坚强后盾吧。但实际应用起来，感觉可就没其它作品那样有韵味了。

风林:没错，瞅人家“铁拳”（Tekken）、“刀魂”（Soul Calibur）名字起的多有气势。难怪在欧美人家看不上“VR战士”。

……

上海托普信息技术学院
加拿大高科技互动艺术学院 联合招生



上海托普信息技术学院是国家教育主管部门批准，列入国家统一招生计划，具备独立颁发大专文凭资格的全日制普通高校，2003 年学院被教育部批准为首批国家级示范性软件学院，学院的培养目标是培养新世纪中国现代化建设必需的 IT 职业技术人才。学院基础教学区占地 400 余亩，专业和实习教学区占地 300 余亩，学院下设 5 个系，18 个专业，现有在校生 6000 人。学院是 MAYA 及 3ds max 授权培训认证机构。

加拿大高科技互动艺术学院（CIA）是国际动画工业重镇加拿大温哥华地区著名的动画游戏学院。该学院为迪斯尼制作过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主》、《海底总动员》、《数码宝贝》等电玩游戏；为国际游戏巨头 EA 公司制作过《冰上曲棍球》、《NBA 篮球》、《北美足球大联盟》等游戏；为 Radical 公司制作过《绿巨人》游戏；为全球知名的动画公司 MainFrame Entertainment 制作过三维动画片《变形金刚》、为 Rain Maker 公司制作过《骇客帝国》游戏版及《骇客帝国III》电影的特效。

游戏动画师、游戏程序师 中国加拿大倾力打造

为了系统培养从事游戏制作的高级专业人才，学院联合加拿大高科技互动艺术学院将于 2004 年 6 月开设第四期高级游戏设计师专业培训课程，有关事宜公告如下：

主要师资：

由学院具备丰富教学经验及专业制作经验的顶尖教师团队（原智冠艺术总监；《跳舞毯》游戏制作人；全球第二大游戏开发公司育碧资深游戏制作人等联袂担纲）与加拿大高科技互动艺术学院（CIA）的外籍讲师联合授课。《变形金刚》三维卡通制作人 DAVID LIU 担任技术总监，制作过《埃及王子》等梦工厂动画电影大片的 WOOD GATE、负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆．伍迪、负责《骇客帝国III》电影特效的 MARK ROSE 以及《玩具总动员》导演，两次获得艾美动画特效奖、有北美图形艺术大师之称的 CLIFF GARBUTT 等大师将莅临指导。

专业及课程：

游戏动画专业（全日制　一年）：生物素描 / 色彩理论 / 构成 / 解剖 / 传统动画 / 角色设定 /PAINTER / PHOTOSHOP/FLASH 动画 /MAYA/3ds max / 后期合成 / 游戏体系结构 / 游戏设计 / 游戏编辑器及游戏引擎

游戏程序设计专业（全日制　一年）：计算机程序设计导论 / 数据结构与算法基础 / 面向对象系统分析与设计 / 软件工程概论 / 数据库原理 / 计算机图形学 / C++/Windows SDK 程序设计 /Windows MFC 程序设计 /Windows 多媒体编程 /Winsock 网络编程原理与应用 /DirectX 编程技术 /OpenGL 编程概论 /Maya & 3ds max 插件编程 / 游戏引擎

相关证书：

完成学业将颁发上海托普信息技术学院结业证书，通过考核者颁发加拿大高科技互动艺术学院专业认证证书，同时可在学院参加 MAYA 和 3ds max 官方认证考试。

就业推荐：

成绩合格者将推荐到 Main Frame（加资）、EA（美资）、昱泉（台资）、育碧（法资）、大宇（台资）、TOSE（日资）、KONAMI（日资）、SEGA（日资）、盛大、上影数码、宏源资讯等国内外知名游戏、动画制作企业就职。

出国深造：

毕业学生可选择到加拿大高科技互动艺术学院继续深造，已修课程可获得学分承认予以免修。

TOP CIA

本世纪极具前途的产业！朝待您的加入！

详情请登录 http://www.etop.com.cn

咨询热线：021-68025599　021-68020829
学院地址：上海市南汇区勤奋路一号
E-mail：zhangxiaofang@topgroup.com

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

编辑点评

NEW GAME CROSS REVIEW

3月29日—4月12日 2004

2004年3月3日 高桥名人的冒险岛



机种：PS2
厂商：HUDSON
类型：ACT
媒体：DVD

可以与“马里奥兄弟”一较高下的经典老游戏重返舞台。游戏以PC-E版冒险岛为基础，不仅保留了各种隐藏要素，画面也重新制作进化为3D卷轴。

PERFECT：高桥名人——这个人气曾经盖过宫本茂的传奇人物，在今天已经难以让人找到追捧他的理由。尽管冒险岛的画面精美细腻，但是实际的游戏意义却不大。游戏操作继承了最古老的方式，难度偏高，流程的模式明显过时。无论如何，这只是一款让人追忆往事的游戏，一般流俗的玩家很难在其中找到乐趣。

风林：抛开感情因素，这款游戏就真是没什么太多可说的了。虽然游戏完全可以看做是新作来玩，但实际内容却仍旧维持最远古的方式，这样做除了讨好喜好怀旧的玩家外就丝毫得不到便宜了。操作简单画面精美，这样的游戏可以让人轻松的玩一玩，若要沉迷进去完全不可能。三流游戏的阵营只能更加庞大。

彩火：经典作品的回归也应该伴随经典味道的重现。本作在系统和关卡设定上的确做到了彻底移植，就连当初高桥特定地点跳跃后出现隐藏鸡蛋的设定都忠实再现。但经过假三维效果处理过后的游戏画面，则完全丧失了当年憨厚可爱的神情。完全没有变化的系统加上自作聪明的恶劣画面，实在叫人不得不对游戏品质嗤之以鼻。

雪人：实在是太怀念了！能在PS2上看到这款作品，其他的就不需要挑剔了，存在的意义大于一切！而且在保持固有游戏方式的同时将原来的画面效果大幅度提升，如果乍一看还真难分出是什么游戏，画面提高的同时原来的关卡设计、场景、操纵感、道具和诸多隐藏要素……都得以保留下来，太强了！日夜奋斗中……

2004年3月26日 钢之炼金术师 迷走的轮舞曲



机种：GBA
厂商：BANDAI
类型：RPG
媒体：卡带

根据目前最热门的同名动漫改编而来的游戏。值得一提的是该作加入了大量的原创剧情和隐藏要素，可以令人享受到不同于原作的别样味道。

PERFECT：名系列登陆GBA，虽说有了少许变动，但风格依然是传统的纯日式RPG。该作依旧保留了炼金术士系列的招牌“炼成”系统和奇思天外的浪漫幻想冒险剧情，加上可爱的角色们和轻松的音乐，总体而言是一款比较适合休闲娱乐的游戏。游戏的难度也不高，不管你是否是原作的FANS，本作都可以马上上手。

风林：《钢之炼金术师》在最近可谓是大红大紫，动漫大卖不说，游戏也是出了一款又一款。在本作中，除了熟悉的Alphonse和Edward兄弟以外，玩家还能见到许多原创角色，体验到不同于原作的原创剧情。游戏的难度一般，只要通过对“素材卡片”进行组合，即可发动炼金术炼成各种道具。虽然刚上手时略觉沉闷，但却是那种越玩越有味道的游戏。

彩火：大红大紫的动漫明星，在GBA上能做成这样就已经算是有很不错的表现了，连我这个很少玩掌机的人都忍不住玩了很久呢。该作的突出点就是用各种各样的材料进行炼成，只要通过合适的搭配就可以创造出无敌的武器和道具，很新颖的设计，同时剧情也是它的一大亮点，我还真没想到两兄弟最后会……总之这是一款掌机迷不可错过的大餐，拿来试试吧。

雪人：本作是根据同名超人气卡通改编而成的游戏，在保持原作的部分剧情的基础上加入了不少原创情节，使动漫FAN们也觉得眼前一亮。游戏中的炼成术无处不在，玩家可以通过组合不同的元素卡片来进行炼成，凭此克服各种困难。不过，游戏的流程较短，让俺很是不过瘾啊！

2004年3月30日 红海2



机种：PS2
厂商：KOEI
类型：ACT
媒体：DVD

继Xbox一代之后备受关注的SF人气3D动作游戏《红海》的最新续作。任务比前作有了大幅增加，多达60个以上，并同时支持杜比Pro Logic Ⅱ。

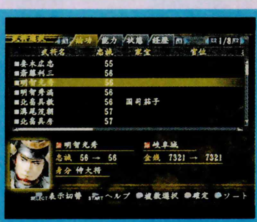
PERFECT：游戏给人的感觉好像就是353的外星科幻版。游戏中的敌人虽然像蟑螂一样多，可惜都是没大脑的家伙们，主角在里面可以毫不费劲的进行蹂躏。在这个动作游戏泛滥的年代，过分强调动作的华丽和所谓的爽快感导致了难度的大幅下降和游戏的快餐化。多人模式中的挑战、合作和VS模式也比较简单。游戏值得钻研的地方不多。

风林：在XBOX上的第一代备受好评后，没想到续作《红海 2》竟然先在PS2率先发售了。除了战斗场景和敌人的不同之外，其实这款游戏还是借鉴了少许353的风格。与伙伴一起协力施展出强大的Over Drive，和能够操纵时间与空间的快感是该游戏区别于其他的最大特色。

彩火：看到光荣就好像看到了品质的保证，只是本作有一点让人失望，一眼看上去，根本就是无双的未来版本嘛，据说引擎就是用的三国无双。不知道一下子推出这么多类似的游戏，光荣是否觉得大家的手还不够累，功夫练得还不够好？要是我选择的话，还是去玩无双，毕竟那还算是我们熟悉的历史，而要是玩科幻，就最好拿出点新意。我们不希望看到光荣江郎才尽的那一天。

雪人：不太明白这部作品想表达什么，感觉最近KOEI的实验性作品非常的多。很难让人评价这个兼备353的动作+SHINOBI的弹跳作品玩起来是一种什么感觉，只能说战斗起来还是很爽快的，算是可提的一个优点。其他的无论操作性还是情节都只能说稍显中庸，本来对KOEI制作这种游戏的功力是很信任的，可惜这次让我小小的失望了一回。

2004年4月1日 信长的野望 天下创世



机种：PS2
厂商：KOEI
类型：SLG
媒体：DVD

从PC上移植而来的《信长的野望》系列的最新作，除了仍然秉承该系列一贯详实浩大的历史风格以外，各要素均有不同程度的强化提高。

PERFECT：本作可以说是此系列里最好的，进化的比较彻底。内政、军事、生产，虽然还是那些不能改动太大的项目，但是加进去的一些小细节还是很体贴玩家的。另外看到盖房子的时候，就让我不由自主想起了水浒传。因为是模拟游戏，所以战争场面不可能做得特别细腻，整款游戏主要还是侧重于战略方面，希望下一次的野望会让大家看到光荣有更多的灵感闪现。总之喜欢历史战略模拟游戏的人一定不要错过该作。

风林：本作是信长野望系列20周年的纪念作，给人的感觉就是“不负盛名”。业已纯熟的系统已无可挑剔，新添加的剧本和人物剧情完全地把战国那个风云时代再现于今日，虽然每代都是几乎同样的一些剧情，但恐怕这次会给系列饭斯们一些别样的感受吧。在现在这个时代，玩家值得对所有还用心制作一些多年前就已定型的系统的厂家脱帽致敬。尊重历史，才能在未来有所发展。

彩火：作为一个以历史为题材的人气模拟战略游戏系列，《信长的野望》早已经形成了固定的模式，虽然可以看出KOEI寻求创新的意向，但还是难有大的突破。新作在各方面进行了强化，尤其是画面更加精细。游戏操作简单，指令也不会太觉繁琐。但在难度上与PC版大同小异，对本系列的FANS而言毫无挑战性。

雪人：光荣公司出品的战略游戏似乎已经成为了此类游戏品质的保证。虽然信长这个题材已经被各种不同类型的游戏给炒得快要烂掉了，可是光荣还是能把它做得有滋有味。游戏整体制作给人以一种大气的感觉，众多的武将、广阔的疆土、丰富的要素构成了一个让人忘记年代，只想制霸天下的虚拟世界。向系列的老玩家们推荐。

评论人

PERFECT



风林



彩火



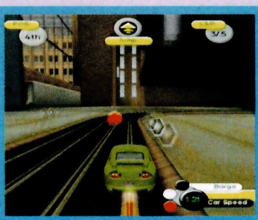
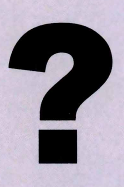
雪人 ？

SILVER

电子游戏软件 编辑点评

3月29日 ▼ 4月12日 2004

NEW GAME CROSS REVIEW

发售日	2004年3月28日	2004年3月29日	2004年3月29日	2004年4月1日
游戏	武士杰克 阿库的阴影	阿加西网球世代	GrooveRider Slot Car Thunder	九怨
				
	机种：PS2 厂商：SEGA 类型：ACT 媒体：DVD	机种：PS2 厂商：Dreamcatcher 类型：SPG 媒体：DVD	机种：PS2 厂商：Play It 类型：RAC 媒体：DVD	机种：PS2 厂商：From Software 类型：AVG 媒体：DVD
	游戏和畅销原作一样同时将东西方两种文化巧妙地融汇在一起。游戏共有4个区域24道关卡，除了华丽爽快的动作场面外，还包含了不少RPG要素。	以网坛巨星阿加西为噱头的网球游戏。游戏模式相当丰富，但操作判定略嫌别扭，同时共有多达32名的真实选手可供玩家选择。	自己动手组装四驱车并进行比赛。赛道的设计、操作的手感和音乐均比较一般，是一款无甚特色的赛车游戏。	游戏采用多角色多主线进行，大量借鉴了日本的民间鬼怪故事，通过惟美的画风将日本平安时代魑魅魍魉的恐怖渲染到极致，令踏出的每一步都毛骨悚然。
评论人				
彩火 	本作可谓是近期难得一见的动作游戏佳作，无论是清新卡通的画面风格，还是强劲有力的打击手感，在给人耳目一新的惊奇下，还洋溢着成熟的游戏快感。在全三维的辽阔场景下，玩家仿佛置身于迪斯尼动画大片花木兰的世界，而仔细一看才叫拍案惊奇——原来这些都是即时验算的结果啊！	这是一款除了人物特写和观众反应音效之外，都已经近乎完美的网球游戏。本作最大特点莫过于搜罗了当今网坛三十余位顶级高手的真实资料。操作手感与VR网球极其相似，但在球路判定上有半秒左右的差别。游戏模式也很丰富，尤其是以阿加西为主角进行的世界巡回赛格外富有可玩性。	在我看来，这款轨道上飞驰赛车的游戏，是一款缺乏起码亮点的作品。游戏操作非常简单，速度感也比较强烈，比赛环境也因为就在平常人家的角落而有些新鲜，但从马里奥赛车上硬照搬而来的一些游戏规则显得非常牵强。仿佛是一款单纯考验玩家反应力的作品。推荐喜欢无聊和愿意跟我唱反调的朋友进去陶醉一下。	作为和风式的恐怖游戏，本作似乎并没有找到一个明显标新立异的突破口，在零的影子下，其似乎只有故事背景尚有一丝亮点。最主要的是，进程中在游戏条件下出现的恐怖要素比较单薄。但是三人流程的完成模式很有新意，在增强探索要素的同时，既没有强迫玩家进入无聊状态，还增加了游戏的耐玩性。
雪人 	虽然"武士"这个词给人以一种日式的感觉，但是在本作中，人物的动作却充满了《骇客帝国》中的美式效果。本游戏的世界观设定比较简单，人物的动作流畅、丰富，劈杀敌人时充满了爽快感。与以往的那种色调灰暗的美式游戏相比，本作更让人觉得轻松。	本作以阿加西作为游戏的金子招牌，当然是想有所作为。当然，游戏的画面和声效制作得的确还是不错的，人物的动作也力图现实化。只可惜，由于过于真实，对玩家的预判能力要求得就稍稍高了些，赢球也就变得困难了。运动神经差的玩家还是别碰为妙。	一款比较一般的赛车游戏。玩家只需通过摇杆和R1、L1两键来控制赛车的前进。游戏的速度感比较一般，完全没有那种风驰电掣的感觉。而本作的赛道也并不十分复杂，开久了就会觉得有些单调。当然，游戏中照例还有一些攻击手段，但这都不能让游戏变得更好。	总感觉FORM SOFTWARE的AVG有两个特点：克隆和非力。本作中体会的非常明显：游戏简直就是BIO+红蝶，几个恐怖的剧情点都似曾相识。而非力者，其实是好事，不过冒险游戏里没有火爆的动作情节也说不过去吧？这也只能理解为制作组的功力问题了，毕竟前面有《星云》的先例了……好在游戏的恐怖气氛营造还算不错，纯和风的恐怖给人一种别样的感觉。
龙哥 	美式风格的武士游戏，让我想起了前不久才看的"最后的武士"。游戏中杰克需要拯救出被困的"青蛙"们，通过不断的收集可以使武器能力升级。此外，得到箭枝和手里剑的话还可以进行远距离攻击，只是攻击力与用武士刀直接砍相比差了不少。游戏的画面比较粗糙，敌我双方的角色设定比较简单，不过背景音乐往往能将游戏的气氛烘托得比较到位。	既然是网球游戏，当然少不了先和同事PK一把啦！世界上著名的网球选手们都会在游戏中登场，可以选择的比赛场地也非常丰富。不过在有的场地上比赛时，由于球的颜色和地面的颜色比较接近而导致"视疲劳"。另外，击球的操作判定不大好掌握，有时候明明可以打到，实际上却漏了。这一点上比较让人郁闷。	这是一款四驱车竞速游戏，画面和音乐都很一般。游戏中可以通过L和R键切换赛道。比较奇怪的是发动和行驶用的竟然是摇杆，结果一开始X了半天都动不了（郁闷）。自己组装四驱车是一件很有意思的事，不过把它拿来制作赛车游戏则在速度感、操作感以及游戏背景等方面逊色不少，惟一可以加以发挥的赛道设计上也不够出色。	之前曾经看过一段本游戏的宣传片，对本作也就有很高的期望，结果真是"期望越高，失望越高"啊。游戏中的敌人给人的感觉特弱，动作极其缓慢，AI还低，攻击它们自己都觉得没劲。而自己的动作也比较迟钝，这样一来到了BOSS战时就成了双方硬抗的消耗战了。当然，作为一款恐怖游戏，本作的音乐和剧情还是不错的，只是气氛营造上还有所欠缺。
小沛 	这款由同名漫画改编的游戏给我留下了不错的印象，整体风格和人物造型都十分成功。游戏的攻击系统独具特色，还能使用敌人的武器。至于游戏画面，因为都是卡通造型，所以整个画面看起来有一点滑稽。人物的造型略显粗糙，不过背景倒是很鲜亮。总体感觉还不错。	自认为是网球"初级达人"的我还是比较喜欢这款游戏的，特别是游戏中集结了当今许多著名的网球明星。但是！每个击球键的分别不是太大，因而对于战术的应用也便显得不是十分明显。而且站位的设定过于苛刻，有时明明能接到球却又从底下钻过去了！！	玩惯了疯狂竞速类游戏的我，刚拿到这款游戏时看到封面上那种风驰电掣的劲爆画面，不禁热血沸腾！可是真的玩起来却完全不是那么回事！！什么嘛！速度谈不上，轨道又是固定的，诡异的攻击系统……也许这并不是一款给赛车迷们准备的大餐，而是给四驱小子们的开胃小菜！	听到"恐怖"两个字，不由得使我一开始听说这款游戏时就充满了期待。真正见到时才发现，其实我对这款游戏的恐怖程度期望过高了。至于传统的日式风格以及诡异的音效，倒是做得很到位，尤其是那个小孩子的歌声让人不寒而栗！不过为了真正体验恐怖，我决定晚上一个人在屋子里玩这款～九～怨～！

电子游戏软件 编辑点评

3月29日～4月12日 2004

NEW GAME CROSS REVIEW

发售日 / 游戏 / 评论 / 评论人

随身玩伴 多罗与流星

2004年4月1日



机种：PS2
厂商：SCE
类型：AVG
媒体：DVD

SCE的代表性角色——井上多罗诞生5周年的纪念作品。新作不仅继承了前作清新可爱的风格，还增加了新的角色，语言交流的乐趣更是没话说。

北斗神拳

2004年3月25日



机种：PS2
厂商：SEGA
类型：ACT
媒体：DVD

阔别10年的《北斗神拳》重回游戏界。虽然该作增加了4个关卡以及全新模式，画面也由2D变为3D，然而毕竟大势已去，再也无法造成当年的轰动。

Basketball Xciting

2004年3月29日



机种：PS2
厂商：Big Ben Interactive
类型：SPG
媒体：DVD

移植日本廉价游戏的3对3式篮球游戏。游戏中的人设和动作都充满了欧美风格，不过整体素质实在是乏善可陈。

龙珠Z 舞空斗剧

2004年3月25日



机种：GBA
厂商：BANPRESTO
类型：ACT
媒体：卡带

超超超人气动漫改编而来的掌机格斗游戏。最大的特点就是人物根据原作剧情中的时间段被分成了三种形态，同时支持通信对战。

评论人

风林



随身玩伴 多罗与流星： 好轻松的游戏喵！这是目前感觉最好的多罗游戏喵！游戏的情节非常简单喵，玩家作为新居男与多罗咪咪一起进行收流星碎片之旅喵，充满童趣的搞笑情节绝对会让多罗迷合不拢嘴喵！这是一款多罗迷向的游戏喵，毫无压力的玩喵，欣赏着多罗变化恶搞的表情喵，与多样的角色一起喵，实在是简单到底喵！推荐喵！

北斗神拳： 你已经死了……是啊，这款游戏让人玩得想掐自己的脖子……游戏的最大的问题就是过于单调，虽然可以把1986年的重制版拿出来当借口，但也不能这样过分。增加了新的四个关卡，画面也强化不少，但都难以遮掩游戏本身的单薄。其实这款游戏本身还算不上经典，SEGA这样的恶炒多少不够意思了。

Basketball Xciting： 简直太恶劣了，这是今年以来风林玩过得最糟糕的游戏，不知道这样的游戏是怎么能够通过游戏公司内部审核的。首先游戏的读碟速度令人难以忍受，等待许久进入才发现游戏的操作可以让人急到蹦跳。游戏中的人物永远慢整整两三拍，手感一塌糊涂，毫无优点可言，真是让人恼怒不已。

龙珠Z 舞空斗剧： 龙珠大卖是不需要理由的，只要游戏的素质还说得过去迷们就能满足，何况这款龙珠格斗也是目前掌机DB游戏中最出色的作品。游戏的角色基本囊括了系列后期最人气的战士，而且每个人也都将展开不同的情节，带入感还算强。游戏的格斗感觉非常好，打斗流畅华丽，非常爽快。另外，用GBP接在TV上的感觉也很好。

宇部



随身玩伴 多罗与流星： 以SCE的招牌角色为主题的轻松类型冒险作品，游戏通过语言对话的方式来进行，其中穿插了许多有趣的小游戏。本作独特的育成式的语言教学设计充满了挑战性（针对我国的玩家而言）。除了可爱的多罗，玩家还能和大量新增的角色进行互动，充分体会每个角色的特点与个性。日文语法非常的生活化，渴望日语进阶的读者值得一试。

北斗神拳： 北斗神拳当年可是红极一时的一本漫画，后来有了动画，最后又成了游戏，因为原作的剧情本身就是不断的打来打去，所以做成横版过关游戏应该就是最好的选择了吧。现在这款游戏又在PS2上登陆了。不过给我的感觉是换汤不换药，画面在现在的此类游戏中还算是好的，但是操作十分奇怪，人物打斗起来很死板，而且居然不能在这个原创版中进行双人模式，谁会喜欢一个人操纵这个僵硬的木偶玩上一遍又一遍呢……

Basketball Xciting： 这是一款街头风格的篮球运动游戏，整体氛围的制作倒是颇具临场感，图像效果稍显粗糙，然而本游戏生涩的操作感却实在不敢恭维，令人不会马上投入。还有就是读盘时间太过拖慢，令人难以容忍总体来看，该作属于典型的低成本试探性游戏，没多少空闲的玩家不用为此作浪费时间了。

龙珠Z 舞空斗剧： 没想到明明漫画已经连载完结了，但最近龙珠的游戏却还是非常多，而且作品基本上都是以格斗为主，前些日子PS2就有一个，现在又登陆GBA了。作品的素质还是相当不错的，战斗舞台十分广阔，各人物的经典必杀技都得以完美再现。游戏不仅收录了原作中的经典情节，还可以选用反派人物完成剧情模式！实在是一款非常适合龙珠迷们的游戏。

PERFECT



随身玩伴 多罗与流星： 准确地说，这不是一款让人"玩"的游戏，笔者在其中更多地感受到的是一种心情的放松。游戏以找寻掉落在小镇上的流星为线索，展开了许多普通得不能再普通、甚至是成年人都不会注意到的小事。游戏不需要任何技巧，基本流程就是：教多罗说话、与多罗交谈、帮助街上的人解决烦恼和困难。在本作中多罗增加了新伙伴，但自由度有所下降。

北斗神拳： "你已经死了"——这句曾让无数玩家热血沸腾的经典对白再次出现在游戏中！不过作为"廉价2500"之一的"北斗神拳"早已注定难以让人满意。游戏画面的发色不错，乍看上去很有想玩的冲动，但是流程却过于枯燥，操作的严谨性也存在问题。关卡数量由原来的6关增加到10关，开设了新的BOSS战模式。

Basketball Xciting： 让人失望的游戏……节奏严重拖慢，防守行同虚设，得分后的庆祝表情更是突显粗制滥造。其实游戏借鉴了许多成功作品的设定，但是结合到一起非但没有亮点，平衡性也出现了巨大问题。除了操作蹩脚以外，人物和场景的多边形数量也先天不足。估计就算是从来没有接触过篮球游戏的玩家也很难满意。

龙珠Z 舞空斗剧： 就像其他以改编自著名漫画的游戏一样，游戏的最大卖点是"龙珠"这个头衔，以及其中家喻户晓的角色，游戏本身倒没有太吸引人的地方。作为手掌游戏，龙珠Z的出招判定比家用版更广，上手容易，但是过低的难度设定让人觉得食之无味。数量众多的角色对于龙珠FAN来说是欣喜之举动，但实际游戏的意义并不大。

飞月



随身玩伴 多罗与流星： 光是看到可爱的多罗，飞月就已经投降了。除了原有角色外，黑暗多罗、安德烈等几个新加入的角色也都极富个性。多罗在寻找流星碎片的过程中，可以邂逅形形色色的人，遇到或者幽默或者温馨或者是日常生活中的小事，慢慢学习语言并逐渐一点点成熟长大。虽然游戏没有什么难度，但由于日文汉字较少，所以日语苦手的玩家可能很难体验到个中滋味。

北斗神拳： 完全是冲着对原作的怀念才给这个分的。听到那熟悉的"阿哒哒哒哒"，鸡皮疙瘩当时就掉了一地。游戏画面比起2D时代的确是有了大幅度的提高，关卡也有所增加，不过也就仅只于此了。好在该作还是摸准了老玩家的心理，一张张原作中老面孔和拳法奥义的秀真是不少。推荐《北斗神拳》的重度FANS购买。

Basketball Xciting： 僵尸打篮球——用来形容这款游戏真是再恰当也不过了！看着一群脸颊深陷，一对大眼睛像灯泡一样的人在球场上用僵硬的动作跑来跑去，真是让人感到心底发寒，胜利后的POSE动作更是可以用恐怖来形容。该作不只人设令人不能接受，动作方面也欠缺灵活性，传球、灌篮的操作非常别扭。本来街头篮球是一个很好的题材，做成这样真是……

龙珠Z 舞空斗剧： 既然沙鲁、特兰克斯、17号这些耳熟能详的人物都出场了，我就只有捧场的份。游戏的操作简单，使用超必杀技时的效果华丽绚烂，在无尽的场地上"舞空"的感觉也相当自如，同时还包含了大量隐藏要素。虽然剧情模式未能完全忠于原作，但玩家却可以实现许多梦幻对决。想用弗里萨杀死悟空，打倒贝吉塔，将小林和17号杀个片甲不留吗？该作将对你心中"假如XX遇上XX的话"的疑问做一个出色的回答。

责编/飞月

GOLD 36-40 SILVER 30-35

鬼武者3

本作创新的系统和系列独有的实景即时演算以及最新的CG技术令人称道，而游戏性亦可圈可点。

PS2	厂商：CAPCOM	发售日：2004.2.26
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——

本作的剧情比前两代都要长，情节也很感人。过一遍全关相信对所有的玩家来说都不是什么难事，可是想把《鬼3》的全部隐藏要素打爆，全部系统都掌握清楚，还是需要长期的研究才能做到的。

《鬼3》在剧情系统里新加入了“木灵”、“羽织”、“天狗宝箱”等系统，而且在存档处加入了给玩家一个人性化的“修炼”，这是一种创新，让人不会觉得《鬼武者》系列总是一个模式。《鬼3》中特别加入了六个独特的通关评价称号：一气、一闪、光速、探索、修罗、铁壁。更是给了那些喜欢不断挑战游戏的玩家一个不断寻求提高的机会。 ■文/周愉明 黄达雄　编排/宇部

『鬼武者3』中至难的一闪模式彻底大解析！

系统和流程攻略在上几期的杂志中已经都介绍过了，所以这篇文章主要讲系统的详细研究。《鬼武者》系列的核心——一闪，这能够使出华丽的攻击和一击必杀的效果。虽然普通模式中不一定要用一闪来杀死每个敌人，但是在《鬼武者》的终极模式：一闪模式中，对所有敌人都必须使用一闪来杀死，不然就算是个草帽兵任凭你千刀万剐都不可能杀死（有部分敌人不用一闪也能杀死，后面会提到），所以这篇研究会侧重在一闪模式上。

一闪与弹一闪



所谓一闪就是在敌人对你造成攻击判定的一瞬间按方块键阻断对方动作形成一闪（个别敌人的一闪有所不同，后面也将会提到），有玩家认为一定要对准敌人位置居中才能闪到，其实在对准敌人的居中直线的圆轴范围60度以内都可以闪到，也就是说不一定非要和敌人面对面才能形成一闪，不过按住R1键锁定敌人形成一闪的几率会更高。在这里要提到“受身”这一个关键词，就是敌人打到你的时候叫做受身，一闪其实就是在敌人攻击判定和玩家被攻击受身的中间一瞬间形成的，玩家能够看见怪物的武器打在自己身上，那就说明玩家被敌人攻击判定打中了，也可以说是玩家正在被受身攻击。在普通模式下，敌人的攻击判定形成到受身之间有十分之一秒的时间给你形成一闪攻击，而在难和鬼难难度上，你的一闪出招时间只有六十分之一秒。所以虽然一闪的效果很华丽，攻击力也很高，但是危险性还是很大的，可以说不是敌人死，就是玩家控制的角色受伤。那么弹一闪就是一个很好的选择。

所谓弹一闪和一闪的判定一样，只不过它把一闪的出刀时间换做了按L1键来挡，当挡出弹一闪的判定时，玩家控制的角色身上的挡击火光会从普通的火花变成一道向四周发出的很耀眼的光，这个时候马上松开L1键，然后按方块攻击敌人，就能形成弹一闪。弹一闪在普通难度上，从耀眼的火光开始到松开L1键攻击敌人有0.1－0.9秒的时间能够形成，而在难和鬼难难度上必须要在0.5或者0.5秒之内才能形成。弹一闪牵涉到鬼3的防御，鬼3的防御分为四个状态，第一个状态是按L1键挡住敌人的攻击，出现火花，但是没有出现耀眼的火花，这个时候不会被敌人破坏防御，可以再继续挡。第二个状态是按L1键被敌人打到往后退一段距离，这个距离不大，但是一直按着不松的话会被敌人的第二次攻击直接打中。第三个状态是按L1键挡，被敌人直接打到往后退出很长一段距离，这个时候就算马上松开L1键再挡的话也挡不住敌人的第二次攻击，这就是被敌人直接破防御。第四种情况就是弹一闪，出现耀眼的火花，这个时候不但不会被破防御，反而还可以将敌人一闪。这四个状态中只有第一个和第四个状态不会被敌人直接破防御，所以玩家不要养成总是按着L1不松来进行防御，这样在敌人多的情况下会陷入被敌人围攻而挡不住，毫无还手之力的吃亏局面。所以只有在敌人攻击判定形成的瞬间按R1进行防御才不会被破坏防御。

一闪和弹一闪以后都可以形成连续一闪，方法是在闪出第一下后按照0.5之内秒这个节奏按方块键，不能太快，而且节奏要一直保持一致，不然就不会形成连续一闪。如果第一次闪敌人是按住R1键的话，那么要出连续一闪就要马上松开R1键，不然就不会形成连续一闪。大家会发现，连续一闪有个追踪效果，而且那段距离很长，其实那是按R1锁定敌人后阿儿能够飞出去的最远距离。按照理论上的话，只要有足够多的敌人，按键频率够稳的话，可以有多少敌人闪出多少连续一闪，但是笔者做了很多次实验，在不变成鬼武者的情况下，最多只能闪出七下连续一闪，但是在鬼武者形态下，闪中一下最多也只能闪出七次连续一闪（鬼武者形态下连续一闪是自动的）可能鬼3的一闪系统最高连续一闪就是这么多吧^－^。

一闪基本研究

《鬼3》的羽织系统里的黑羽织是拥有直接一闪的能力，就是对所有怪物均直接一闪（对BOSS无效），但是使用一次会伤害自己二分之一的血。穿上黑羽织后可以发现，其实黑羽织一闪判定就是在没穿黑羽织之前对敌人作出连续一闪的第二下追踪一闪中抽出来的能力，实践可以发现，在没穿黑羽织之前，连续一闪的第二下会追踪敌人，那段距离很长，而黑羽织的直接一闪距离也是那么长，这就很清楚地了解黑羽织的能力了，不过在怪物靠很近的时候穿黑羽织一闪不会冲很远，就在敌人面前都可以不动地一闪。而且所有形式的连续一闪都是有无敌时间的，就算怪物的攻击判定在你身上受身了，这个时候只要是连续一闪都不会被攻击到，就像用鬼力攻击一样。

所以在一闪模式下，敌人是能够用连续一闪来杀死的，就算是箱子里的小怪物，天上飞的法师，都能够用连续一闪来闪死，关键是旁边要有能够让你用直接一闪或者是弹一闪的怪物从而形成连续一闪来闪死。其实《鬼3》的一闪模式里面的怪物都是有血的，并不是说你不用一闪打它它就不会去血，其实你用普通攻击能把它打到只剩一丝血，



但最后必须要用一闪来闪死它，所以有的怪物看上去要闪几次，其实你把它打到只剩一丝血就可以只闪它一次就将他终结，比如怪物－－富岳，你闪它一次只能把他的盔甲闪掉，还要闪一次才能闪死它，了解了一闪模式的特征后，你就可以先把它的盔甲打掉，然后只要闪它一次就可以了，所有的怪物都是一样，包括BOSS也是一样（除了小娃娃，你不会打死它，它会钻地）。

武器的攻击速度和一闪也有很重要的关系，比如左马介拿打刀直接一闪的情况下对敌人攻

击判定的按键速度比较快，但拿斧头的攻击速度就比较慢，所以要提早一点按攻击键。而且武器的等级是三级的话，第一闪中敌人就会自动追加连续一闪。但注意一点：米雪儿是不能够连续一闪的。

上面是对《鬼3》里一闪系统的基本研究，但是这样还不能完全说明每个怪物到底该怎样一闪，因为不同怪物的攻击方法各有不同，所以下面我们将每个怪物的攻击方式和针对攻击方式应采用的一闪方法写出来，希望对大家玩此游戏有所帮助。

小兵的一闪方式

[刀足轻]

最常见到的普通的怪物，它的攻击速度不快，所以一闪它很容易，主要是它不怎么出招，这一点很讨厌，闪它在它攻击你的时候看清楚它的武器挥动的速度和弧度，刀子快要接近你的时候按攻击，相信不难闪死它。



[弓足轻]

在一闪模式中可以直接杀死的敌人，闪它的方法是在它拉弓准备放箭的时候，一般是从拉弓拉到最大的力气的时候2秒钟按攻击可以形成一闪，难和鬼难模式是2秒再迟延六十分之一秒按攻击形成一闪，一闪的情况是把它射出来的箭一起打飞冲过去一闪。这里要说一点，凡是这种会放远程攻击的怪物在这样闪它的时候都要站好距离，太远的话闪不到，太近的话不好把握时间，一般离它一段距离就好了。

[巴滋]

它的攻击方法有三种，最好闪的就是它在滚动过来的时候空一点距离按攻击，这样成功率最高，第二种是用菜刀乱砍，这样建议用弹一闪，因为危险性和成功率都比较高，还有一种攻击是跳过来撞你，不推荐这个时候闪它，因为它的这种攻击方式使用次数不高，而且太突然，所以比较危险。

[三目]

它的速度比较快，所以用弹一闪成功率很高。其实笔者在鬼难模式下修炼一闪的修炼场里感觉到了一种直接闪它的另类闪法，那就是闭上眼睛，听它挥刀的声音，由于是鬼难模式，对它直接一闪比较难，所以笔者是在听它挥刀的声音到最高点的时候再迟延六十分之一秒，因为人的五感从看到听再穿到大脑，然后大脑再发出指令让手来按键，中间会存在一段很短的迟延时间，所以把视觉暂时不用，这样就少了一点迟延时间，大脑就不用把视觉传来的讯息进行思考,从而减少人体的迟延时间。当然这种方法很另类，大家最好不要用，只是笔者自己觉得比较实用。当然在普通模式下面完全能够看清楚它的攻击判定给它直接一闪。第二种攻击方式是跳起来砍玩家控制的角色，这样不建议用一闪，因为没挡好的就被破防御了，而且同样这种攻击方式出现得不多，所以还是对它的第一种攻击方式来采取一闪。

[暗鸦]

没什么别的要注意的，只是速度更快，还会分身，闪它倒是和闪三目的方法一样。



[加查]

这种怪物攻击力高，且每次攻击基本上都是用力攻击，所以没挡好的话就会被破防御，闪它的两个最好的时机就是在它用单手挥舞锁链锤子的时候，由于它的攻击判定是从旁边横击过来，所以比较容易看准受身的机会然后出一闪，还有就是它用手向外横击的时候也很好闪，因为这个时候它对玩家的攻击判定不大，也就是说造成的伤害面积不大，但是一闪只需要在受身的那一下按方块键，所以这个时候比较容易闪它，注意要在它的手挥到一半的时候按方块键攻击它。还要注意它会用手来抓你，这个时候要快速摇动摇杆和按键来破它的这一招，其他的攻击方式比较重，所以要闪它比较危险，所以不建议玩家去冒险，当然对自己技术很有信心的玩家大可大胆趁机磨练自己的技术。

[当加查]

加查加强型怪物，闪它的方法和锁链锤子怪大同小异，注意的是它会用冲击来撞你，这个时候最好不要去闪它，因为成功率不高。



[索姆]

在它从上往下挥刀的时候用弹一闪最有效，注意它这种攻击方式有种重砍和轻砍，重砍没挡好的话会被破防御，直接一闪也比较容易，它的其他攻击方式跟草帽兵差不多，也算比较容易闪的怪物。

[撒卡度]

手上拿四把刀的怪物，攻击方式很多，最讨厌的就是边跳边转来攻击玩家，这种攻击没挡好的话也会被破防御，所以用直接一闪和弹一闪就取决于玩家自己，最好闪的时候是它用刀刺你的时候闪它，注意不要站得太近，因为它这招出招比较快，所以看不清楚。



[索路华姆]

像滩烂泥，只有两种攻击方式，一种是刺你，一种是扑你，闪它用弹一闪和直接一闪都可以，在它把头缩回去准备刺你的时候，它的缩头和伸头刺你刚好有中间一段保持和它自己身体垂直的时候，这个时候让它的头再往前伸一点，按攻击就可以把它闪掉。它的扑你的攻击方式也有一个跟它自己身体保持垂直的时候，也是让它的头再扑过来点的时候按攻击闪它，不过它的这种攻击速度比较快，按键速度要比刺你的时候快。注意它的两种攻击如果没挡好的话都会被破防御。

[百多邦]

会七次连续攻击，还会吐水攻击，不过它的第一次出招不快，所以只要在它第一次出招的时候用弹一闪可以很容易地闪死它，但是如果不小心没打出弹一闪的话会比较危险，因为它会不停地攻击你，这个时候你要用很快的速度按R1再松开再按R1挡这样才能不被它攻击到。

[富岳]

它的攻击方式有很多种，用直接一闪比较危险。最好闪它的时候是在你靠近它，它有一

招是用棒子从下往上打，这个时候注意看它的动作，棒子从下往上有个加速的过程，在它的棒子最低的时候也是最慢的时候用弹一闪最有效,注意要先把它的盔甲打掉，不然要闪两次。

[多鲁多]

手上拿着很大一把像剑样的钻子，闪它基本上是比较容易的，因为它用钻子锤你的时候动作加速不是很快，所以看准它的攻击速度到你快受身的时候一闪它，或者用弹一闪，它用横击的时候可以站在它的侧面，因为它是三百六十度的横击，所以站在它的侧面比较容易看准它攻击你的受身机会，这个时候一闪它也是好机会。注意它很喜欢用手抓你，这样也要用跟对付锁链锤子怪一样来破它的攻击。

[多鲁迪基奥]

除了会放剑波以外基本上跟多鲁多的攻击方式相同，闪它和闪多鲁多那样。

[尼罗科布拉]

会放出幻魔弹的剑兵，它的攻击速度很快，所以用直接一闪会冒风险，幸好它用剑攻击你的时候不会破你的防御，所以闪它最稳当的办法就是在它放火焰弹的时候，和闪弓箭兵差不多，不过闪它比较容易看出出招机会，它放火焰弹的频率虽然有时快，有时慢,但是不要被它这点给迷惑了，因为你注意它放火焰弹的准备姿势时候手的动作，当它把剑从上往下挥准备放火焰弹的时候，它的手轴会有跟它的身体保持九十度的那一瞬间，就是那个时候按攻击就能把它的火焰弹和它一起闪死。

[科布拉]

攻击速度比尼罗科布拉慢一点，闪它还是在它放幻魔弹的时候闪。

[扎兰]

闪它很容易，就是在它突然加速往你这边飞过来准备抓住你吸你身上的魂的时候，在它还没有靠近你的时候按L1键锁定它直接一闪，无论是左马介的弓箭、刀，捷克的方块和圆圈攻击都能闪死它，但是在幻梦空间里你总是不打它的话它就会把吸了的魂一起带走消失。

[巴沙]

它在空中的时候不能闪它，在它飞下来攻击你的时候按L1键锁定它，在它快要落定撞到你的时候直接闪它。

[路拉乌必斯]

一般是用来堵路的，当你靠近它，它会放植物鞭子出来打你，这个时候只能利用这些鞭子对你造成的横击攻击的受身判定来将它一闪，最好先把它到只剩一丝血，不然要闪它三次它才死，当然如果旁边有怪物的话最好利用其它怪物来形成连续一闪闪死它，这样最快。

上面所写的是全部的小兵的一闪方式，不过有些怪物是不用一闪就能杀死的：小娃娃，弓箭兵和所有身上带着鬼萤的怪物都能不用一闪就能将其杀死。目前惟一发现不能直接一闪的就是幻魔法师，当然穿上了黑羽织就另当别论了。下面将把全部BOSS的详细一闪方式写出来。之所以和小兵分开写是为了让大家在游戏过程中更清楚地了解BOSS的特征和一闪方法。

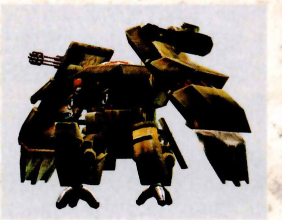
BOSS的一闪方式

[森阑丸第一形态]

最容易闪死的BOSS，不管是直接一闪和弹一闪都能很轻松地闪死他，要最快的话就用连续一闪，三下他就挂了，不过注意他喜欢用假动作，不要被其迷惑。

[机器人]

开始它会用机枪、导弹和手臂攻击,机枪导弹不用去管，主要看它手臂攻击动作，它的手臂攻击动作有三种，第一种是两个手臂同时冲出来攻击玩家，按R1键锁定它，在它做好动作后准备把手臂冲出之间有0.6秒的时间，就是在这个时候按攻击键可以闪它，因为它的手臂冲出来的速度太快，所以只能用时间来判断。第二个攻击方式是用手臂旋转攻击，这用眼睛看能看清楚，在它的攻击判定快攻击到你的时候按攻击键可以闪到它，第三个攻击方式就是两个手臂各向两方外侧不同时冲出，这个时候是最好闪的，你只要站在中间，然后向它的手臂的位置，移动一点，看准它的节奏就可以闪到它，你也不用担心它会攻击到你，因为你站在中间,它打不中你。闪过几下后它的外壳就会掉下几块碎片，这个时候它就会飞起来，然后用旋转攻击追你打，如果眼睛够好的玩家可以利用这个机会找它快打中你的一闪时机，不过这样比较冒险。变成这个形态后，它的手臂攻击又会多加一种攻击，就是手臂直线旋转攻击玩家，这个时候可以看它手臂的动作,当它手臂跟身体保持垂直状态的时候再让它往前一点，就能闪到它，因为这个时候它的攻击速度很快，所以要注意不要太慢按攻击键，这样就能把它闪死。其实在打BOSS最重要的是要会连续一闪,这样就少了很多危险,也能更快地闪死BOSS。其实也可以一开始就给它普通攻击,到最后它只剩一丝血的时候闪它，这样也比较安全，每个BOSS都是一样。



[马塞拉斯极]

杰克打的第一个BOSS，这个BOSS虽然看起来很凶，但是它的攻击判定范围其实很小，开始打它没用，要把它的盾牌打掉它才会去血，它的攻击速度不是很快，所以要闪它不是很难，注意杰克的任何武器都有蓄力的作用，所以在锁定敌人时要轻按R1，不然会出现将敌人捆住的攻击，那样便不能形成一闪。这里比较容易看出来的是它用刀从上往下砍，注意你的头上,它的刀快要砍到你头顶上的时候按攻击键能对它造成一闪，然后连续一闪，这样BOSS就会把盾牌扔掉,不要被它的盾牌砸到。这个时候它的攻击方式有三种，一种是放电光攻击，可以用鬼萤躲过，然后就是用刀从上往下砍，跟第一次闪它一样，它的第二种攻击就是拿着剑横击,这个时候最好战在离它稍微远一点的地方，让它的剑挥到中间的时候一闪，前提是不能超出它的攻击范围,因为按照抛物线的定理，它的剑挥到中间的时候是速度最平衡而攻击判定范围最小的地方,所以站在中间是最容易闪到它的。



[平八]

闪他建议用弹一闪，最好的两个机会就是他在用长矛连续刺你的时候，用连续快速挡很容易形成弹一闪，他的攻击频率虽然快，但是只要挡的节奏跟他的攻击频率相当的话就很容易形成弹一闪了。第二个机会是在他转动长矛用火焰来攻击你的时候，这个时候也是采取刚才那种方法，很容易就能闪出来。

[森阑丸第二形态]

攻击速度比以前快了许多，还会偷袭，但是用弹一闪来闪他还是很简单。

[加特路多]（杰克篇）

它的其它攻击不说了，这里说一闪它的最好方法，就是在它冲过来撞你，当快撞到你的时候按攻击就能形成一闪，虽然视角不是很好，但是可以看它冲过来时地上的影子和它的速度来判断它的位置。注意这里要先打掉它的头盔它才会出真血。

[吉尔丹斯坦]

这个BOSS其实用什么方法都可以打死它，因为最后它没血的时候你去砍它一刀就自动一闪了，可以在它没召唤剑兵的时候用弓箭射它，射到不让它召唤剑兵，不过它的胸口闪红光的时候攻击它才会去血，用一闪的话就要利用它召唤出来的剑兵对它造成连续一闪，注意要它在飞低的时候才能闪到它，还有就是穿黑羽织直接闪剑兵再闪它，这个方法最快。

[加特路多](左马介篇)

跟以前一样，闪他的最佳时机还是在冲过来撞你的时候。也要打掉他的头盔他才会见真血。



[卡比当娜]

她移动速度非常快，所以要直接一闪她比较困难，等她近身的时候，用弹一闪比较容易，注意这里他的攻击频率很快，所以挡的时候要注意频率，尽量跟她的攻击频率保持一致，等到她出分身的时候，表示她的血只剩下不多了。

[森阑丸最终形态]

此时他多了一招不能防御的冲刺剑，不过这个冲刺剑是可以闪的，在他冲过来快攻击到你的时候按攻击键，因为森阑丸的弱点就是他的被一闪判定不是很严格，所以他容易被一闪。闪他还是一样，用弹一闪比较安全。

[织田信长](杰克篇)

杰克终于和织田信长对决了，这里需要注意的是织田信长也会用一闪，所以不要冒然攻击他，否则会很吃亏，而且当你主动攻击他时他的闪躲速度非常快，且会使用投掷技和不能防御的冲刺剑，所以建议站在中间等他过来打你，最好先按住R1锁定他，然后等他过来打你的时候用直接一闪，织田信长的攻击加速非常快，所以在他刚做攻击动作的时候就要按攻击键攻击他来形成一闪。

[最终BOSS织田信长]

鬼武者完全形态的左马介对普通形态的织田信长是完全无敌的，因此不能用弹一闪，直接一闪他可以说只是时间问题，织田信长的攻击加速非常快，所以在他刚做攻击动作的时候就要按攻击键攻击他来形成一闪。当他只剩下一丝血的时候，他的攻击速度会大幅下降，而且攻击招式只有一种，那就是从上往前挥鞭子，这个时候要在他舞动鞭子到最高点的时候按攻击键一闪他。结束了这次战斗后，织田信长终于变成了幻魔王形态。这里有个很好的打法，当你吸满五个魂以后，只砍掉他身边的三个壳，如果第一下只砍掉他身边的两个壳以后，那么剩下的两个壳想要只砍一个的话，就要从他的侧面砍，这样就只会砍掉其中的一个壳，此时对付织田信长就很容易了，因为他不会再召唤其他的壳。只要注意那个壳放激光和织田信长自己用刀攻击，然后跑到他前面按三角键砍他，不过多久他就会把剑丢下来的。普通模式中织田信长只会挥一刀，难模式中他会挥两刀，鬼难模式中会在挥两刀的情况下再追加一刀前刺。如果不是这样做的话，那么在四个回合之内不把他的剑砍下来，他就会用剑使出很麻烦的幻魔攻击和近身攻击招式。把他的魂吸完以后，他就会变成最终形态，由于火球挡一下会被破防御，所以如果不小心被火球打中了就不要马上起来，等火球攻击完以后再起来。这里要注意，由于织田信长的挥剑速度比鬼武者真剑要慢一点，所以在闪他的时候要提前一点按攻击键。闪他的最好时机就是他用双手从上往下锤你的时候，这个时候的视角和他攻击的速度都比较平衡，关键就是他在抱拳然后往下锤的时候有个加速的过程，要在他刚好加速的时候按攻击键一闪他。

特殊评价

对于《鬼3》里的六项特殊评价，笔者也进行了深入的研究，发现之间存在很多联系。(在最后评价中也会出现历史称号)

一气	不存档通关。
一闪	一闪1000个敌人。
光速	5小时内通关。
探索	打开全部的阿儿宝箱。
修罗	杀3000个以上的敌人。
铁壁	所受伤害值不超过初期生命值(HP)的4倍。

要一次性把六个称号全部打出来也不是不可能的，这里就要掌握很多技巧，把看似没多大用处的道具都巧妙地利用起来，这样就能够把六个称号一次性全部



打出来。拿普通难度为例，装备为普通装备(因为用了最强装备这一选项就没什么意义了)，首先准备一张鬼武者3的正版游戏碟，然后在第一次本能寺前直接冲到打织田信长的地方(虽然打的是森阑丸)，这里应该没什么难度，然后对能一闪的怪物尽量一闪，一是为了回复道具，二是为了追加吸魂的数量，打BOSS之前先把鬼力吸满，尽量用战术壳，或者用鬼力攻击尽快打过BOSS，但时刻要注意自己的血槽，少于三分之二就要补血，把吸魂的数量用在武器升级上，鬼之胧手先不用升，因为可以用阿儿的青羽织加快吸魂速度。为了追求修罗和一闪的称号，就需在最终决战的时候(安土城下)多增加杀敌数量和吸魂数量。因为大决战的时候敌人是不停地出现，而且吸魂数量是所有场景中最高的，所以，大家就在这个地方痛快的击杀不断涌出的敌兵吧。但要注意的是要拿到铁壁这个称号，那么在这个地方尽量靠自己的一闪修为去一闪掉不断涌现的敌人，而不是利用黑羽织，因为装备黑羽织打出一闪所损失的生命值就等于你的受伤害值。

●评价中5个历史称号出现条件：

空前绝后の	记忆卡中有鬼武者爆机存档
爱と哀しみの	记忆卡中有鬼武者2爆机存档
传统の	记忆卡中有鬼武者和鬼武者2的爆机存档
传说の	记忆卡中有鬼武者和鬼武者2鬼武者称号爆机存档
殿堂入り	记忆卡中有鬼武者和鬼武者2全特典鬼武者爆机存档

还有把看似不怎么有用的弓箭充分利用上也是必须的。火之箭的攻击力非同小可，雷之箭能将敌人捆住，冰之箭可以直接杀死那些生命值低的怪物，集魂之箭能把敌人的魂射出来，而且可以在不用变成鬼武者形态的时候把敌人身上砍出魂。对付那些攻击力较高，血较多的怪物，可以用雷之箭和集魂之箭多吸它们的魂。在大决战前多用黄羽织，增加吸魂数量。在用米雪儿的时候，由于她的回复药不多，可以使用白羽织让其回复HP槽。在BOSS战中装备紫羽织，用鬼力攻击快速将BOSS杀死，虽然幻梦空间里吸魂数量最高附加值只有500，但是在里面比较安全，也可以利用这点在里面追求杀敌数和一闪数。当怪物多的时候，尽量装备黑羽织先闪血多的，因为闪出来的黄魂也多。

幻梦空间宝箱解法

★鬼1

1-1	左-中-中-右
1-2	左-左-右-右
1-3	中-右-左-中
2-1	左-左-中-右-右
2-2	中-右-中-中-左
2-3	左-中-中-中-右
3-1	左-中-中-右-右-右
3-2	中-右-右-左-中-左
3-3	中-左-中-左-中
4	中-中-右-中-左-左

★鬼2

1-1	下左-右上-上左-左上
1-2	上右-右下-下左-左上
1-3	右下-下左-左上-上右
2-1	左下-下右-右中-下中
2-2	上中-右下-下左-左中
2-3	左上-下中-右上-上中
3-1	左中-上中-右中-下中-左中
3-2	右中-下中-右下-下右-左中
3-3	左上-上右-右中-下右-右上
4	下中-左上-下右-右上-上中-右中

★鬼3

1-1	5-6-3-2-5-4-1
1-2	8-7-4-5-6-3
1-2	5-2-1-4-5-8
2-1	7-11-12-8-4-3-2
2-2	4-3-7-6-10-11-12
2-3	6-2-3-7-6-5-1
3-1	6-2-3-7-6-10
3-2	6-2-3-7-11-10-6
3-3	14-15-11-7-6-10-14
4	2-1-5-6-10-9-5

魔空空间之完全破解

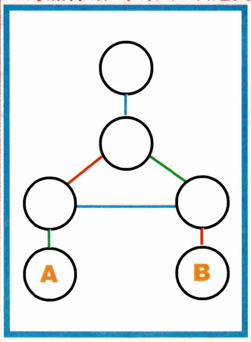


鬼武者系列的魔幻空间一直是该系列的一大特色，不仅可以练级吸魂还可以得到很多强力道具，而且在本作中魔空空间中取得道具情况还直接影响结局评价。这次我们来把3代里的魔空空间来一个完全大破解。

基本攻略方法

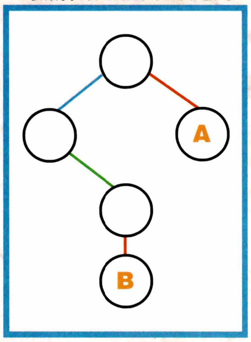
魔空空间里地形狭窄，敌人众多，基本是处于被围攻的状态。所以一定要注意回复以及弹一闪的使用，还有选位最好选在边缘的地方，以免腹背受敌。此外推荐大家使用二位主角的第三种武器，它们的鬼战术都是范围攻击，在魔空空间这种狭窄的空间里几乎就可以攻击到屏幕里所有的敌人。尤其是武器等级高的时候破坏力是相当惊人的，所以如果想顺利地突破魔空空间的话就最好把二人的第三把武器升到满级。还有一个要注意的是魔空空间虽然是迷宫，但并不是要走完所有的房间才可以得到珍贵道具，抄近路无疑是上策，所以下面给大家把所有魔空空间的地图以及道具所在地公布一下(红绿颜色的线表示地图上路线的颜色)：

1.海底神殿 未来 知识之间 左马介



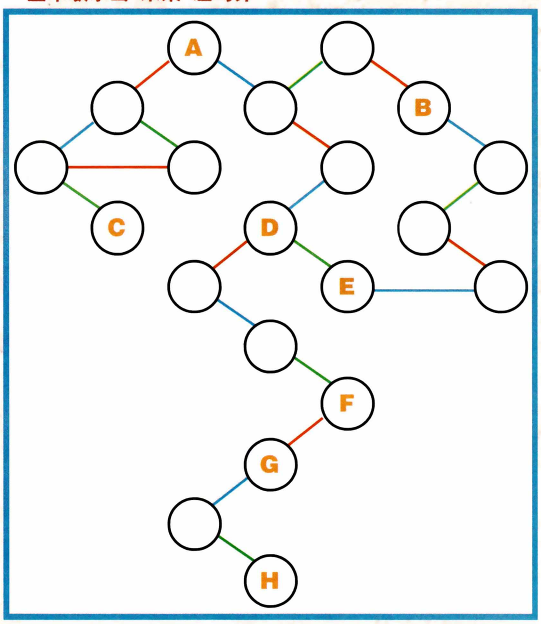
A:封印白风 B:魂塔

2.海底神殿 战国 知识之间 JACK



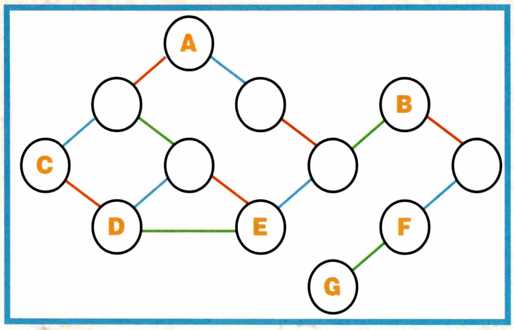
A:魂塔 B:封印紫电

3.圣米歇尔山 未来 左马介



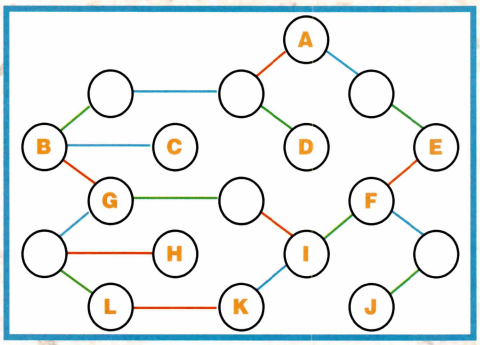
A：替身木人3个(需要jack的破魔之绿玉才能打开)
B：丸药
C：破魔之紫玉+魂塔
D：丸药
E:魂塔
F：魂塔
G：丸药
H：紫羽织
I：魂塔

4.圣米歇尔山 战国 JACK



A：替身木人3个（需要用左马介的破魔之紫玉打开）
B：魂塔
C：破魔之绿玉
D：魂塔
E：丸药
F：丸药
G：封印红炎

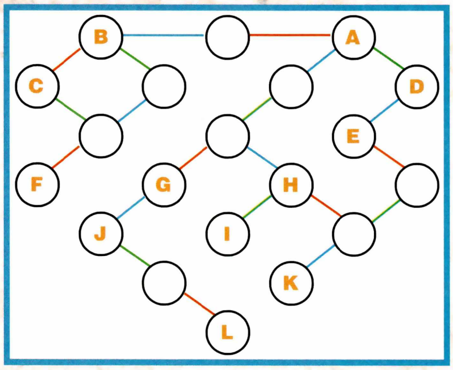
5.本能寺本堂前 左马介



A：毗沙门剑（需要在后面集齐８个破魔之赤玉来打开）
B/C/D/E/H/I/J/L：破魔之赤玉
F：丸药
G：秘药
K：秘药

这可以说是最难的迷宫了，谨慎为上。

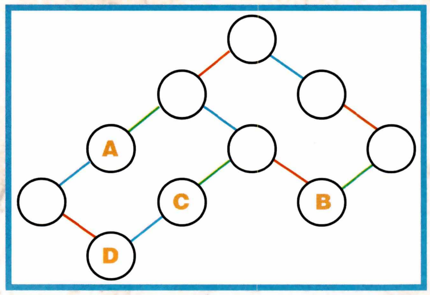
6.本能寺本堂前 JACK



B：鬼无双（需要在迷宫里集齐８个破魔之青玉来打开）
A/C/E/F/G/I/K/L：破魔之青玉
D：丸药
H：秘药
J:秘药

这里和左马介的迷宫一样,几乎要走完全部的房间才能完成,要做好准备。

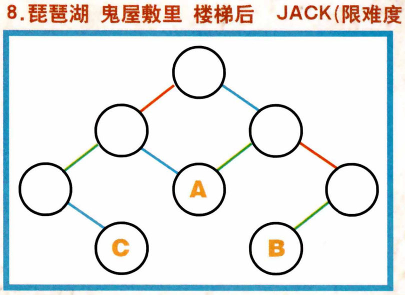
7.艾菲尔铁塔第二展望台 左马介(限难度"难")



A：魂塔
B：魂塔
C：丸药
D：剧药

虽说是限定难度才出现的迷宫，但可得到的道具实在没什么吸引力，里面的敌人也不少，基本可以说是得不偿失，不推荐。

8.琵琶湖 鬼屋敷里 楼梯后 JACK(限难度“难”)



A:魂塔
B:超鬼药
C：魂塔

好了，最基本的情报在这里都公布给大家了。最后再补充一点就是圣米歇尔山的迷宫里的一些宝箱是需要二位主角间进行道具传递才可以打开的。

PLAYSTATION2

勇者斗恶龙5

无数的地雷，无数的怪物，无数的道具，无数的时间，无数的精力，无数的无数……疯了！

PS2	厂商：SQUARE-ENIX	发售日：2004.3.25
	类型：RPG	价格：7800日元	其他：——

被誉为日本国民级的RPG超大作于3月25日隆重发售了，在日本的销量是头两天130万，十分夸张的销售量，其他的厂商看在眼里是急在心上。但是没有办法。而对于我国的玩家来说，能玩的懂才是最重要的，面对其中成群的假名，相信会有很多人会急得抓耳挠腮。日本的国民级大作有时候并不适合于中国的国情。不过我们还是本着服务大众的精神，给大家一点慰藉吧。这里献上游戏的小研究，让中国的玩家能更加明白的享受这款游戏，而不要当成一种折磨。

■文/魔舞之妖刀　编排/宇部

名产品的入手方法

名字	入手场所	入手方法
ぎんのティーセット	雷奴鲁城	事先准备好「银のトレイ」（国王寝室的柜子）「银のティーカップ」（B1F的仓库的宝箱）「银のポット」（BOSS战后3F的宝箱）
さくらのひとえだ	精灵村	少年时代和贝拉分别时得到。
きぼりのめがみぞう	修道院	于青年时代前半段在修道院中，进入左边的屋子和修女说话。
コワモテかかし	卡布基村	和キラーパンサー成为伙伴后，进入叫かかし的人站立的屋子，和其中的男人说话。
きねんオルゴール	莱因哈特	学会ルーラ后去莱因哈特和亨利说话。调查装有「子分のしるし」的宝箱,再和亨利说一次话。
うわさのノート	传说的神庙	和传说的神庙的旅店的主人谈论时间表，调查写有时间表的笔记本。
こうはくまんじゅう	沙拉布纳	结婚仪式完成后自动装进口袋里。
ボトルシップ	波特西鲁米	波特西鲁米的鲁德曼船舱内花1000G从行商那里获得。
おおきなメダル	金属王者之城	在金属王者之城、询问了名产品之事后，按照金属王者之城的旅店的女老板，银行前站着的男子，城外右侧的草丛的顺序得到。
メダルがたチョコ	金属王者之城	在金属王者之城的旅店的女老板身后谈话以480G买入（可以买到任意多）。
さばくのばら	特鲁帕多鲁	听了特鲁帕多鲁的旅店客房的男子讲关于「さばくのばら」的事情后、留宿一宿。之后从特鲁帕多鲁往西南走的地方的地面上就会有。
ひとうのはな	山坳之村	和山坳之村的水井中的男子说话，用「さばくのばら」的信息交换。
あんみんまくら	亚鲁卡帕	青年时代在亚鲁卡帕的旅店留宿两宿，和女老板说话。
ネッドのペナント	奈德旅店	在奈德旅店有4人留宿，和旅店主人说话。
チゾットのコンパス	吉索多	和吉索多桥的尽头的少年谈话后，再和武器防具屋下边的老婆婆说话。
おもいでのロケット	古兰巴尼亚	青年时代后半中从石化恢复后在古兰巴尼亚从桑丘处得到。
てんのしへんしゅう	耶鲁哈本	与在マーサ屋中的男子说话。（耶鲁哈本最高建筑物）
せかいじゅのなえぎ	天空之城	和天空上2F的人说话。使用当作台座装饰的「せいなる水差し」，得到「世界树の叶」
せいなるほうせき	桑塔罗斯	把桑塔罗斯的「せいなる原石」交给耶鲁哈本的著名工匠。在旅店留宿一晚,再次访问就可得到。
パオームのインク	北方教会	青年期后半段,和北方教会旅店中的老人说话。
オラクルやののれん	欧拉库鲁贝里	在オラクル屋买得「モンスターボックス」后，再去オラクル屋以5000G买到。
ルラフェンの地酒	鲁拉凡镇	询问教会中的老爷爷地酒的事情后,夜晚和在教会中喝酒的男子说话后,再和ベネット说话。
きんだんのしょ	杰范拿村	和水车小屋中的老爷爷アンクルホーン说话，回答「はい」。
のろいのうなりぎ	恶魔山	恶魔山掉下去的洞穴平台右边的小屋子
モンスターチェス	古兰巴尼亚	与ピピン成为伙伴后、存放在ルイーダ的店一次，和在旅店的ピピン说话可得到。

名产品博物馆

收集到金属王者之城的名产品「おおきなメダル（大徽章）」就会被任命为馆长，负责名产品的展示。名产品的展示和展示位置的变更等的操作可以在夜里进行。名产品的Lv（等级），表示展示的层次。在3层无法放置「Lv3以下」的名产品。在2层无法放置「Lv2以下」或1层「Lv1以下」的名产品。虽然可以放置在任何地方，但是最好将价值高的名产品放置在靠上的层次比较好。

名字	入手场所	入手方法
レヌールのおうかん	雷奴鲁城	将「银ティーセット」放在博物馆的台座上，使用「みがき布」。拿着变漂亮的「银ティーセット」夜晚来到雷奴鲁城与幽灵王说话，与「银ティーセット」交换。
やみのトロフィー	隐藏迷宫	将エスターク在15回合以内击倒便可得到。
ようせいのはねぺん	——	听完精灵城画中的耶鲁哈本的帕帕斯的话后,与精灵城学者对话后，与精灵村的图书馆(教会下边）中的エルフ对话。

名产品的数值评定

名产品名	Lv	价值	美观度	奇异度	恐怖度	3层	2层	1层
やみのトロフィー	3	30	5	0	10	40	40	40
きねんのオルゴール*	3	25	8	5	0	35	35	35
おもいでのロケット*	3	25	7	0	0	35	35	35
せかいじゅのなえぎ*	3	20	5	0	0	30	30	30
レヌールのおうかん	3	15	8	0	0	25	25	25
オラクルやののれん	3	10	0	10	5	20	20	20
おおきなメダル	3	10	0	5	0	20	20	20
きんだんのまきもの	3	10	0	0	10	20	20	20
チゾットのコンパス	2	10	5	0	0	19	20	20
モンスターチェス	2	10	7	0	8	19	20	20
おもいでのロケット	2	10	3	0	0	19	20	20
パオームのインク	2	10	0	0	3	19	20	20
てんしのしへんしゅう	2	10	8	0	0	19	20	20
せいなるほうせき	2	10	10	0	3	19	20	20
ようせいのはねペン	2	10	5	0	0	19	20	20
せかいじゅのなえぎ	1	10	3	0	0	18	19	20
ひとうのはな	2	7	2	3	0	16	17	17
のろいのうなりぎ	2	7	0	3	8	16	17	17
ぎんのティーセット*	2	7	5	0	0	16	17	17
サクラのひとえだ	2	5	5	0	0	14	15	15
ルラフェンのじざけ	2	5	0	3	0	14	15	15
きねんオルゴール	2	5	5	5	0	14	15	15
ボトルシップ	2	5	5	0	0	14	15	15
ぎんのティーセット	1	5	2	2	0	13	14	15
きぼりのめがみぞう	1	5	3	0	0	13	14	15
コワモテかかし	1	5	0	3	10	13	14	15
あんみんまくら	1	3	0	8	0	11	12	13
こうはくまんじゅう	1	3	0	7	0	11	12	13
さばくのバラ	1	3	7	0	0	11	12	13
メダルがたチョコ	1	3	0	5	0	11	12	13
ネッドのペナント	0	2	0	10	0	9	10	11
うわさのノート	0	0	0	10	0	7	8	9

发生变化的名产品和条件

名产品名	条件
ぎんのティーセット	夜晚将「ぎんのティーセット」放置在台座上，并在它前边使用「みがきぬの」
せかいじゅのなえぎ	在放置了「せかいじゅのなえぎ」的台座前使用「せいなるみずさし」
きねんオルゴール	在放置了「きねんのオルゴール」的台座前使用「せいなるほうせき」。（「せいなるほうせき」会消失）
おもいでのロケット	通关之后，去精灵城2F，去「过去のエルヘブン」。 与现代在宝石名工匠屋子的帕帕斯对话。 返回精灵城，听1F的学者讲话。 去精灵国，与图书馆的エルフ说话得到「ようせいのはねペン」。 再去一次过去的帕帕斯所在地，借给他道具。 从旅店的女性那里打听到マーサ的屋子里的值班人的兴趣。 城中最上层的マーサ的屋子的值班人的前面使用「すごろくけん」，追回士兵。 再回到帕帕斯的所在，从画中出来一次。 再进入画中，和帕帕斯谈话，那会借出去的道具。 ……完成了这一系列事情，「おもいでのロケット」就会进入画中，价值就会狂升。

● 「*」是变化后的名产品，变化条件参照上表

展示以外的名产品

名字	效果
レヌールのおうかん	装备后防御力+10（头盔）
チゾットのコンパス	移动中使用的话可以知道自己的位置（フローミ的效果）
きぼりのめがみぞう	装备后运+15　（装饰品）
コワモテかかし	战斗中使用后可使同一种类敌人失去行动能力一回合（おたけび的效果）
あんみんまくら	战斗中使用后可使同一种类敌人睡眠（ラリホー的效果）
おおきなメダル	装备后防御力+40（盾）
オラクルやののれん	装备后防御力+30（よろい）装备者在战斗中每回合回复10HP

博物馆等级

Lv	评价分数
1	0～79
2	80～219
3	220～349
4	350～399
5	400～?

博物馆的等级由展示中的名产品的评价分数合计得出。这之中也有同种名产品因展示的层数不同而评价分数发生变化的情况，具体请参考名产品的数值评定。博物馆等级还根据客人数等数值发生变化。要建立起属于你自己的名产品博物馆，就不要偷懒，多多加油寻找吧！

怪物伙伴

モンスター名	出现场所
アンクルホーン	迷幻森林
アームライオン	德蒙斯塔
イエティ	莱因哈特周围
エビルアップル	亚鲁卡帕周围
エビルマスター	封印洞窟
エリミネータ	耶鲁哈本周围
エンプーサ	神之塔
おおねずみ	亚鲁卡帕周围、波布鲁之塔周围
おばけきのこ	亚鲁卡帕周围
おばけキャンドル	ジージョ的家周围
オークキング	古兰巴尼亚周围
ガップリン	妖精村周围
キメラ	沙拉布纳东南的火山周围
キラーマシーン	杰范拿村周围
キングスライム	金属王者之城周围
ギガンテス	恶魔山周围
くさったしたい	莱因哈特地下室
クックルー	神之塔周围
グレイトドラゴン	杰范拿村周围
ケンタラウス	天空之塔
コロヒーロー	精灵村周围（出现几率很低）
コロファイター	精灵村周围（出现几率很低）

モンスター名	出现场所
コロプリースト	精灵村周围（出现几率很低）
コロマージ	精灵村周围（出现几率很低）
ゴースト	ジージョ的家周围
ゴーレム	耶鲁哈本周围
さまようよろい	神之塔、波特西鲁米周围
サターンヘルム	地下遗迹洞窟（特罗克洞窟）
しびれくらげ	海、海之洞窟
シュプリンガー	波布鲁之塔
スライム	欧拉库鲁贝里周围
スライムナイト	莱因哈特周围
スライムベホマズン	天空之塔
ソルジャーブル	天空之塔
ダンスニードル	莱因哈特周围
ドラキー	桑塔罗斯周围
ドラゴンキッズ	莱因哈特周围
ドラゴンマッド	奈德老婆婆的旅馆周围
ドロヌーバ	去往沙拉布纳的洞窟
ネーレウス	海
はぐれメタル	隐藏迷宫
ばくだんいわ	往沙拉布纳东南火山的周围
ばくだんベビー	亚鲁卡帕周围
パペットマン	鲁拉凡镇周围

モンスター名	出现场所
ビックアイ	神之塔、接着去往沙拉布纳的洞窟
ブラウニー	欧拉库鲁贝里周围
ブリザードマン	海之神殿
プチヒーロー	迷幻森林内部（出现几率很低）
プチファイター	迷幻森林内部（出现几率很低）
プチプリースト	迷幻森林周围（出现几率很低）
プチマージ	迷幻森林周围（出现几率很低）
ヘルバトラー	隐藏迷宫
ベホマスライム	瀑布洞窟
ほのおのせんし	火山
ホイミスライム	神之塔
ホークブリザード	封印洞窟周围
ホークマン	德蒙斯塔
まほうつかい	波特西鲁米—鲁拉凡镇周围
ミステリードール	魔物的住所
ミニデーモン	去往古兰巴尼亚的山上
メガザルロック	迷幻森林周围
メタルスライム	桑塔罗斯洞窟、神之塔、金属王者之城周围
メッサーラ	去往古兰巴尼亚的山上
ライオネック	恶魔山

小徽章

成长到青年时代就可以开始收集了。拿着去往「金属王者之城」、就可以根据收集的枚数兑换奖品。此次的系统是「交换方式」。换句话说、像花钱一样、用收集到的徽章交换道具。尽管金币可以无限取得、但小徽章不是那么容易就可以收集的。只要收集到你认为够了就行了。平常捡到53枚。其他的如「ミミック」掉下来的，再加上「赌场」中得到的、大约可以收集到60枚左右。不要交换那些用不上的道具，还是把精力都放在必要的道具上吧。

得到小徽章的场所

场所	详细地点
亚鲁卡帕	酒馆地下室的坛子
莱因哈特城	1F仓库的坛子（莱因哈特的钥匙）
波特西鲁米	灯台 管理人室的抽屉
波特西鲁米	教会左侧花坛的地面
卡布基村	民宅的坛子
卡布基村	村长家2F的坛子
卡布基村	杂货店水桶前的地面
魔物的住所	B1F平台中央的骸骨附近的地面
鲁拉凡	宿屋2F的坛子
鲁拉凡	教会右边的凹处的坛子
传说的神庙	水井中发光的地面
去往沙拉布纳的洞窟	B1F的宝箱
沙拉布纳	民宅1F的抽屉

场所	详细地点
山坳之村	酒馆的木桶
山坳之村	ダンカン的妻子墓旁边的墓的前边
卡吉诺之船	B1F的木桶
卡吉诺之船	甲板的木桶
沙漠的帐篷	帐篷里的坛子
特鲁帕多鲁城	地下庭院的水井中发光的地板
名产品博物馆	B1F的木桶
去往吉索多的山路	奈德老婆婆所在洞窟的坛子
去往吉索多的山路	山的表面的宝箱
去往吉索多的山路	山顶洞窟的宝箱
吉索多	武器防具店的建筑1F的木桶
去往古兰巴尼亚的洞窟	9F的宝箱
去往古兰巴尼亚的洞窟	4F的宝箱

场所	详细地点
去往古兰巴尼亚的洞窟	在悬崖边的宝箱
去往古兰巴尼亚的洞窟	对悬崖边的老爷爷的提问全部回答正确
古兰巴尼亚	2F的柜子
古兰巴尼亚	1F教会左边的坛子仓库中的坛子
古兰巴尼亚	从4F寝室出来阳台的地面
试炼洞窟	B2F的宝箱
德蒙斯塔	2F的坛子
德蒙斯塔	8F的宝箱

场所	详细地点
德蒙斯塔	3F的坛子
海之神殿	1F的宝箱
耶鲁哈本	民宅的柜子
通往天空之塔	4F 外观的宝箱
灵验的神庙	家中的柜子
地下遗迹洞窟	地下1F的宝箱
迷幻森林	小屋中的坛子
天空之城	2F的抽屉
波布鲁之塔	5F的宝箱
波布鲁之塔	B3F的宝箱

场所	详细地点
欧拉库鲁贝里	地牢正中的牢房的椅子(最后的钥匙)
金属王者之城	地下宝库的宝箱(最后的钥匙)
富人的屋子	夫妇寝室的柜子
封印洞窟	B3F的宝箱
杰范拿	水车前的木桶
恶魔山	4F—C的宝箱
恶魔山	4F—D(滑行地板上的平台)的宝箱
谜之洞窟	B1F的宝箱

可交换道具

枚数	道具名	性能	特殊效果
12	せんしのパジャマ	防御力+40	从睡眠状态中恢复并实施攻击
17	ふしぎなボレロ	防御力+37	受到咒语攻击时吸收敌方相应MP マホキテ的效果
23	きせきのつるぎ	攻击力+100	攻击时回复自己的HP
28	しんぴのよろい	防御力+75	每回合回复HP
35	はやぶさのけん	攻击力+67	可实施二次攻击
50	メタルキングのたて	防御力+70	对伤害咒语有防御性

隐藏迷宫（谜之洞窟）

道具名	详细位置
ふっかつのたま	B1F的宝箱
ちいさなメダル	B1F的宝箱
（ミミック）	B2F的宝箱
ひかりのたて	B1F的宝箱
たたかいのドラム	B2F的宝箱
じごくのサーベル	B2F的宝箱
メタルキングのよろい	B3F的宝箱

道具名	详细位置
（ミミック）	B2F的宝箱
エルフののみぐすり	B2F的宝箱
（カラッポ）	B3F的宝箱
（カラッポ）	B3F的宝箱
（カラッポ）	B3F的宝箱
はかいのてっきゅう	B4F的宝箱

BOSS战技巧

—— おやぶんゴースト ——

●HP：200●使用咒文&特技：ギラ/ルカニ/メラ
●出现场所：雷奴鲁城

使用比安卡的「マヌーサ」和「ルカナン」战斗就会变得很简单。但是，对手的咒文攻击要比普通攻击强的多，所以要多多注意HP。特别是主角晕厥就会失败，所要特别注意HP。

—— ザイル ——

●HP：140●使用咒文&特技：ホイミ/マホトラ
●出现场所：冰之馆

连续普通攻击就可取胜。用不着使用咒文，节省点MP吧。

—— 雪の女王 ——

●HP:550●使用咒文&特技：ヒャド/冰の息/ホイミ
●出现场所：冰之馆

集气后的攻击和「冰の息」都十分厉害。要特别注意HP。防守时让主角使用「スカラ」就够了。不要一味攻击，对手要是进行集气就先防御一下。如果有两人以上都处于濒死状态，就让主角也进行回复，其他的回复就让贝拉来进行吧。

—— 伪皇后 ——

●HP：300●使用咒文&特技：仲间呼ぶ/火炎の息/火の息●出现场所：莱因哈特城

「火炎の息」十分厉害，所以这个时候还是进行防御为好。补血后，下一回合最好还是防御。史莱姆骑士耐火性很高，装备充足再前进才好。（使用回复咒文，在今后的冒险中也会十分有用的。）当两只史莱姆骑士成为伙伴，今后的冒险就会十分有趣了。最少也要招到一只才行。

—— ようがんげんじん ——

●HP：不明●使用咒文&特技：火炎の息
●出现场所：死之火山

三只一起使用火焰攻击是十分危险的事情，所以请将HP保持在满格状态。

—— カンダタ ——

●HP：不明●使用咒文&特技：ベホイミ
●出现场所：试练的洞窟

不用和「ニフラム（ふうじんの盾）」一起出现的「シールドヒッポ」，集中力量攻击カンダタ就可以了。因为HP低的时候只能使用「ベホイミ」来补充，如果「ベホイミ」回复量不满80，那么索性就用「まふうじの杖」把BOSS封了就完了。

—— オークLv20 ——

●HP：800●使用咒文&特技：ルカナン/ベホイミ
●出现场所：德蒙斯塔

BOSS会使用ルカナン，而我们可以用「スクルト（スカラ）」来与之对抗，或干脆用魔封士之杖（まふうじの杖）来封住他，多多使用「スクルト（スカラ）」会使战斗简单一些。另外使用天空之盾，将ルカナン攻击挡回去，还可以造成他的防御力下降。

—— キメーラLv35 ——

●HP：800●使用咒文&特技：ヒャダルコ/ベギラマ/火炎の息/ベホイミ
●出现场所：德蒙斯塔

攻击判定是全体，最好使用速攻战术将其击倒。使用「天空の盾」防御咒文还是很有效的。但是因为回复咒文需要隔一个回合，所以最好提前作准备，否则就太危险了。

—— ジャミ ——

●HP：1200●使用咒文&特技：バギクロス/冻える吹雪/メラミ●出现场所：德蒙斯塔

经过10回合左右，主角的HP降到一半的时候一直到剧情发生都会有防护罩，所有的攻击都无效。这种情况会一直持续到妻子加入战斗为止，使用「スクルト」和致命一击强化攻击。剧情后主人公的HP会完全回复，所以之前没有必要自己回复了。只要防护罩一破，冲上去一顿老拳就ok了。这期间仍不能忘记适当的回复HP。若带有回复能力的伙伴的话,就可以使用「マヌーサ」和「ルカナン」了。

—— ゴンズ ——

●HP：2400●使用咒文&特技：/
●出现场所：波布鲁塔

使用「スクルト（スカラ）」增强我方防御力。(大约80左右就可以) 同时「ルカナン」也比较有效，队员如果可以使用就尽量使用。注意随时回复，若不能使用「ベホマ」的话，那就是一场苦战了。

—— ゲマ ——

●HP：3800●使用咒文&特技：メラゾーマ/激しい炎
●出现场所：波布鲁塔

「メラゾーマ」伤害大约是100左右，而「激しい炎」是60左右。最好装备防魔的「まほうのよろい」和防火的「ドラゴンシールド」再战斗。具有回复能力的人最好有两名。要是能用上「ベホマラー」战斗就更轻松了。之后就用「フバーハ」和「スクルト」加强防御，发出「バイキルト」尽情的打吧。

—— ラマダ ——

●HP：不明●使用咒文&特技：激しい炎/マヒャド/ベギラゴン●出现场所：大神殿

战斗前会被问到「教団に入る(是否加入教团)」而出现选择，如果回答错误就会被诅咒的，要当心啊。答案嘛，自己试试啦。用「スクルト(スカラ)」加强防御，「フバーハ」加强防火就没问题了。

—— イブール ——

●HP：4200●使用咒文&特技：イオナズン/マホカンタ/冻てつく波动/辉く息
●出现场所：大神殿

BOSS的大力一击会有100点之多的伤害，所以请经常让HP保持在100点以上才算安全。

—— ゲマ（第二次出现）——

●HP：4000●使用咒文&特技：やけつく息/辉く息/激しい炎/メラゾーマ●出现场所：恶魔山

被施以麻痹效果的话，就有可能意味着我方人员全灭，所以对付麻痹可以使用「キアリク/ストロスの杖/まんげつ草」。

BOSS的物理攻击不是很强，所以不必要对这个太在意。最后在施以致命一击就可以解决战斗。

—— ミルドラース ——

●HP：2500●使用咒文&特技：辉く息/メラゾーマ/仲间呼ぶ/冻てつく波动●出现场所：恶魔山

—— ミルドラース（变身后）——

●HP：7000●使用咒文&特技：冥想/灼热/メラゾーマ/イオナズン/冻てつく波动
●出现场所：恶魔山

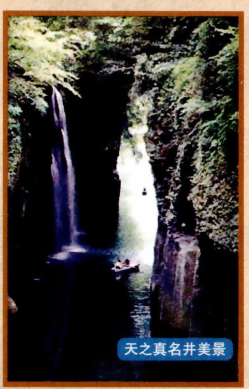
人间五十年

□文——魔人 神无月

第三回古事记中篇！天照姐弟的恩怨！

●天安八神

上回说到莽撞的须佐之男独自来到众神之地高天原准备同大姐天照辞行后便去黄泉之国与母亲重逢。而天照误以为须佐之男这次来者不善，恐怕是要抢夺她高天原主神的统治权。须佐之男为表自身清白便对天照说道："我愿生子以作誓约为证！"随后，姐弟两人来到满天繁星的天安河处。借天之真名井之圣水，须佐之男生下三柱女神：多纪理姬命、市寸姬命、多岐都姬命；天照生下五柱男神：正胜吾胜胜速日天之忍穗耳命、天之菩卑能命、天津日子根命、活津日子根命、雄野久须昆命。此八神乃天照与须佐之男立契约之证也。


天之真名井美景

●举世黑暗

八神一出，须佐之男大喜。他对天照说："我生了三名女神，乃纯洁之象征也，说明我是清白的。此次生子立誓我胜姐姐了。"任性淘气的须佐之男自觉赢了天照后高兴得忘乎所以，在天照管辖的土地上大肆地进行破坏。他先毁坏了田地，然后把水渠统统用土堵上，最后还在他人供奉天照的祭坛上拉屎（汗～真够小孩子气的）。天照不愧为众神之神，气度极大，涵养极高，她并没为此生气，也没责怪须佐之男，反而语重心长地对弟弟说："吾弟之所以毁田地，堵水渠乃是觉得这些土地未尽其用，想为姐姐多增加点有用的土地吧！至于那些屎吗乃是吾弟酒醉后吐出之秽物啊。"可须佐之男一点都不领情，还变本加厉。他狠狠地活剥了天斑马的皮，走到专为天照制作御神衣的纺织屋顶上，用尽力气扔下马皮，当时正好有个织女在屋内纺布，突然看到头上猛地落下一整张血淋淋的马皮，大惊失色，慌乱之际，织女不幸冲撞到纺布的尖头梭子而亡。天照看到自己弟弟如此野蛮残暴，心中不免生畏，立刻遁入天之岩户不敢外出。缺乏众神之神的高天原和中央的土地失去了太阳的光辉，黑暗笼罩了整个神界，这也使得原本安宁的神界顿时一片哗然，争吵与不满之声不绝于耳。


引神出洞

●引神出洞


天安河源众神赴会图

为了让光明重新降临整个世界，天安河原八百万众神齐聚高天原，共同商议如何把天照大御神"请"出天之岩户。最后，造化三神之一的高御产巢日神之子思金提议的方法得到了在场所有众神的首肯。此法具体是怎样实施的呢？首先让太阳的使者长鸣鸟齐声啼叫，后取高天原之坚石，天金山之神铁，让锻造工匠天津麻罗与制镜工匠伊斯许理度卖打造出旷世神镜"八咫之镜"；再命玉祖制作"五百津八尺琼勾玉"，同时命诏天儿屋和布刀玉拔取天香山之雄鹿肩骨与天香山所生长的朱樱之木一同焚烧，以做占卜之用。随后，连根拔起整棵天香山的杨桐树，取其上枝串上五百津八尺琼勾玉；取其中枝悬挂八咫之镜；取其下枝把楮木做成的白帛和麻布做成的蓝帛挂在上面，并命布刀玉手捧此帛，而天儿屋则在一边颂祷祝词。最后命天手力男神（大力神）隐藏在天之岩户旁待机，到此准备工作全部完成，下面就要实施"引神出洞"计划了。

众神齐站于天之岩户周围，共同演绎了也许是目前历史上参与人数最多的一场大戏，有多少人参与？据我所知《古事记》里直接记载的就有八百万众神……怎么样，指环王3也没这大场面吧！演出的主角是风姿绰约的天宇姬，配角是布刀玉，天儿屋及天手力男神，群演就是负责围观和起哄的八百万众神了。整个戏是这样演的：肩挂天香山影蔓草，发缠天之折蔓草，手持天香山之小竹叶的天宇姬把一个木桶倒放在天之岩户前，手舞足蹈，不时地用脚"啪啪啪"地踏木桶，假装成看上去就好像被神灵附身了一样，并且褪下上衣，裸露上身，当着八百万众神的面摇晃身体（汗，这个是古事记里写的，不是我编的，不信看下面的小知识密抄），使得八百万众神被惹得哄堂大笑。躲在天之岩户里的天照听到众神嬉笑得如此开心，心里顿觉奇怪，问岩户外的众神曰："吾隐遁此地后高天原和整个土地应该就会一片黑暗啊，可为何天宇姬还欣然起舞，你们八百万众神还哈哈大笑呢？"天宇姬撒谎骗天照答曰："有位比您还高贵的主神降临高天原了，我们正在庆祝此事呢！"说此话同时，天儿屋和布刀玉便把八咫之镜对准天照。天照好奇，探出身子想仔细打量一番镜子中那位新来的主神（其实就是她自己）时，刚才隐藏在天之岩户旁的天手力男神突然拉住天照的御手，把她从天之岩户中"请"了出来，几乎在同时，布刀玉立刻上前用久米线封住了天之岩户的入口，并对天照说："您往后可不能再入此地了。"据此，整个"引神出洞"行动圆满成功，天照重回高天原主持大局，随之大地也重新获得了太阳的恩惠。


天照在天之岩户中向外张望

八百万众神也没忘了这起事件的罪魁祸首须佐之男，在大家商讨后决定罚他向高天原进贡宝物数件以赎自己之过，并剥掉他所有的手指甲以告惩戒，最后将他驱逐出高天原。那须佐之男后来怎么样了？最后的神器草雉剑又怎么出现的呢?那就留到第四回再详说了……

小知识密抄

1. 先前说到须佐之男用马皮间接吓死了织女，而他的这一行为使得后人给他安上了个绰号"降马头主"，其典故就是出自于此的。一般和"降马头主"并用的时候，"须佐之男"可以换成他另外一个名字"素盏鸣尊"。
2. 据说《古事记》中记载的天宇姬是日本历史上第一个裸露上衣跳舞的女子……这个不是恶搞，是事实啊。还有她也叫"天宇受卖"，这很能与现在某种特殊的夜间职业挂钩！所以很多日本人都把她称为日本"脱衣舞"的始祖。从这里就可以看出，日本社会盛行不良的色情风是有其根深蒂固的历史原因的。
3. 文中已经提到了日本天皇一族代代相传的三神器中的两个，"八咫之镜"和"八尺琼勾玉"，加第四回中的"草雉剑"，那三神器就齐了，具体下回再说吧！
4. 《古事记》中记载的天安八神相关原文图片：





RPG幻想辞典

妖怪列岛之百鬼解读

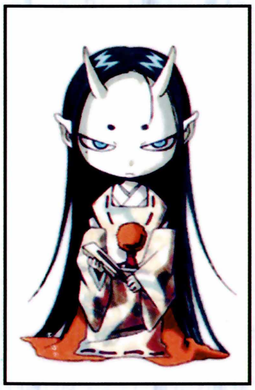
vol.6 般若（はんにゃ）

在有着百鬼夜行之称的日本，被归为女性系的妖怪数量也不少，仅具体总结出的就有31种。上期中日本最为有名的女妖怪雪女已经登场了，那么这次我们也不能放过知名度不在其下的另一大女妖——般若，一种同样可怕的高危害性妖怪。

般若，一般的读法是はんにゃ，位列于鸟山石燕大师《今昔画图续百鬼》的卷之上<雨>。般若，这样危害性极大的怨灵名字其与佛家术语中表达某种慧意的含义相去甚远，作为妖怪名，甚至还带有贬义的味道，关于其由来和产生，更多说法是因为女人强烈的怨念、妒忌和愤怒累积而成的凶灵，典型的恶念妖怪。

般若最为明显的特征是头顶有两个犄角(角的大小与其怨念成正比)，尖尖的耳朵，额上还有被称为“泥眼”的显著特征，这个泥眼本来是女性成佛的表征，而到了这里却成为高贵女性因嫉妒而激烈斗争所产生的表现，因此一般都是以绝色美女形象出现的般若却是最为生性险恶的。其栖居于山林中，经常于半夜出没吃人，特别是小孩子们，更是其主要目标。同时般若也有其类别之分，基本上有笑般若(わらいはんにゃ)、白般若(しろはんにゃ)和赤般若(あかはんにゃ)三大类。

关于般若的传说中，那就不得不提提《源氏物语》中的谣曲“葵上”了，又特别是其中的六条御息所(ろくじょうのみやすどころ)。平安时代，六条，和一条、二条一样，本来都指的是京都的地名，不过也正是桐壶帝时皇太子之妃六条御息所，其人才色兼备，遍晓诗书，风姿绝世，16岁时便位列东宫备受宠幸。本应是风光无限的生活，无奈皇太子英逝，她也只得和自己的小女儿相度余生。而这个时候光源氏的出现，这位眉目清秀，为当世人所赞誉以及令女性无法抵挡其魅力的男人，却让六条不得不再为这个比自己小7岁的人所动心。然而皇宫贵族妻妾成群那是司空见惯的事，初识的缠绵后，本来就非常花心的光源氏也就渐渐地冷落了六条，去接近和宠爱更多的女人。从小便在溺爱中长大的并且自觉高贵的六条，当然是无法接受和容忍。渐渐地，在憎恨光源氏薄情的同时，她也将嫉妒发泄到了其正妻葵上以及光源氏在外所识的夕颜身上。在这样强烈怨念的驱使下，使她化身为恶灵般若，每晚都出现于葵上的寝宫对其进行折磨，而葵上怀上源氏之子，更让六条的怨念累积到极点，最终害死了葵上。接着又继续出现在夕颜每晚的枕边，后来光源氏也察觉似乎有阴魂之类的出现，于是他招集僧侣，企图通过祈祷来驱除恶灵，但由于那嫉恨过于强烈，任凭什么手段都阻止不了。在这期间，六条御息所也丝毫没有察觉自身已化为活灵，仅仅只感觉得到自己的嫉妒。每当睡梦醒来，她总会发现自己长长的黑发上沾有从未闻过的焚香气味，对于此，她都是全然不知的。其实那正是诅咒葵上时所焚之香的气味，她在自己也意识不到的时间里跨越空间穿过深层意识隧道化身为般若去了葵上寝宫。直至后来夕颜死去，六条御息所才得知那些是自己的无意识化身所为，深感愧疚的她出于对自己潜在意识恶灵的恐惧而削发出家了，希望通过自己的倾心祈祷赶走内心深处的恶灵怨念。



↑最典型的般若，额上的泥眼是其怨念的恶根。



由此可见，其实所谓的般若，也就是心中有积怨恨、又特别是那种心胸狭窄的女人所产生而化成的，而且往往都是在无心和不经意之间，但只要自己能意识到后通过一定地虔心祈祷，也是能够驱走心魔恢复原貌的，下面的故事也正是这样：过去有某媳妇，其丈夫和儿子都已过世了，只剩下她和婆婆两人生活，但是因为婆婆心眼坏，总是想方设法地虐待和欺负她，所以媳妇的日子过得也很辛苦。冬日里的一天媳妇去给夫子扫墓的途中，在脸上贴着般若面膜想要来吓媳妇的婆婆突然从大雪中窜出到其面前。也正如她所预想的那样，媳妇确实是被吓坏了。感到很满足的婆婆回去打算要剥掉般若面膜时，却发现无论怎样也拿不掉了。无奈之下婆婆只好坦诚地向媳妇说明了一切，心地宽厚的媳妇也没有过多的计较，带着婆婆到愿庆寺进行虔诚的祈祷，趋走了心中的恶灵后，那般若的面膜也自然地脱落消失了。

■文/nakazawa　编排/宇部

另附全31种女妖怪名录总结

雪女(ゆきおんな)、般若(はんにゃ)、桥姬(はしひめ)、姑获鸟(うぶめ)、骨女(ほねおんな)、高女(たかじょ)、山姥(やまうば)、络新妇(じょろうぐも)、雨女(あめおんな)、幽灵(ゆうれい)、生灵、死灵(しりょう)、毛娼妓(けじょろう)、青女房(あおにょうぼう)、道成寺钟(どうじょうじのかね)、影女(かげおんな)、片轮车(かたわぐるま)、濡女(ぬれおんな)、飞首蛮(ろくろくび)、蛇骨婆(じゃこつばばあ)、发鬼(かみおに)、白粉婆(おしろいばばあ)、黑琢(くろつか)、けらけら女、文车妖妃(ふぐるまようひ)、红叶狩(もみじがり)、玉藻前(たまものまえ)、火消婆(ひけしばばあ)、皿かぞへ(さらかぞえ)、古库裹婆(こくりばばあ)、铃彦姬(すずひこひめ)

20世纪经典游戏长廊 游戏的黄金

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

一只变异的老鼠带领一群变异的乌龟，一起打倒恶人斯雷德，救出美女记者。这就是故事的主线，所有的情节都是围绕这一奇怪的设定展开的，不过游戏中主角的武器还是很好用的，这都要得益于忍者师父教导有方啊。好！

四龟人与钢针忍者之间的宿命对决

自从89年在FC上出现TMNT以来的将近20年的时间里,这个名词还从没有被广大玩家遗忘过。忍者神龟原本是1984年诞生的一部黑白漫画系列，丰富的想象力以及波澜起伏的情节使得该漫画很快获得了读者们的热烈拥戴,没想到美国也会用到日本的忍者作为自己的主题。正是看中了忍者神龟在美国的大好商机，KONAMI公司在几经努力之下终于取得了游戏的开发权，于1989年先于街机上发布了此系列的第一款作品：TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES,此作一经发布就在全世界引起了空前的反响。应用了JAMMA+机版更为强劲的机能，KONAMI力图使游戏画面完美地再现原著卡通的风采，对应四人游戏的设定使得玩家在游戏中可以同时使用四位角色,给人以与好友一起作战，扮演忍者神龟的无限乐趣。大屏幕、立体声以及横卷轴动作清版游戏的刺激感都结合得十分完美。完全来自动画中的背景、敌人、配音以及音乐更是让动漫迷们兴奋不已。自从游戏发售之时起，美国各大街机厅里便充满了"忍者神龟"的绿色身影，排队等候玩游戏的场面十分普遍。

当然，除了街机以外，KONAMI也不会放过任何一个赚钱的机会。全球销量无数的FC便成了家用机里首先上演神龟大战的机种。1989年,FC版忍者神龟正式登场！不过为了顺应市场的需求,此时的忍者神龟更加注重RPG那样的探索的要素,而动作的爽快感也被降低了一个等级。虽然有很多玩家对此不太满意，但是在忍者神龟响亮的名号之下，还是有很多人为此掏了腰包。看到一代的销量节节上升,每个做生意的公司都会想到要再接再厉。于是1990年和1992年，忍者神龟的二代和三代也纷纷登场了。



忍者神龟

FC	厂商：KONAMI		发售日：1989年
	类型：ACT	价格：——	游戏人数：双人



美版的卡带总是跟日版不一样，但是这个游戏毕竟是来自美国的舶来品。所以总是感觉，这个才是正宗！三代 给人的感觉是一代比一代精彩。那个年代能买到美版的卡带实在是太不容易了。大多数人还是停留在购买兼容卡的地步吧。那么这三张图片就全当作欣赏吧。

充满魅力的角色在各平台都有登场



斯普林特老师 SPLINTER



↑这是掌机神龟吗?好可爱的造型，同时对应多种机身颜色。看起来跟我们玩的FC不太一样啊。不知道谁能那么幸运，玩到这款极为珍贵的类型。



→这就是那个年代让无数玩家排队等候的"致命吸引力"，可以提供四个人同时操作，好友们可以一起扮演四位忍者神龟，去铲奸除恶，匡扶正义！

充满恶搞意味的作品





1、小乌龟被掉下来的铁球砸扁,原来那个时候已经有这么搞笑的情节了。

2、被敌人抱住不放,然后挣脱。不知道N年后的生化危机里被丧尸抱住啃，然后挣脱的细节，是不是受了这个启发？三上，你倒是说说看啊……

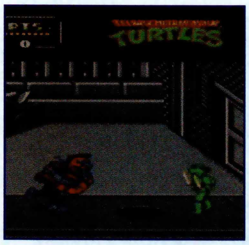
3、敌人不会被从楼梯滚下来的铁球砸到，而你却会因此而丧命,为什么同是演员，待遇却不一样呢？就算我是英雄，也不能这么欺负人啊。

4、敌人死了，但是脚下的滑板却还跟着走，好强大的人工智能啊。对主人还真是忠心呢。

5、无论何时，只要一停下来，游戏里的角色就会转头看着你，是不是在等待你的指示呢？

6、掉到井里后还会自己爬上来,还会发出感叹。

忍者神龟神勇无敌 一切只为了一个目标 打倒斯雷德!!



↑游戏中最著名的Boss之一：猪面！手持一把光线枪，冲击力十足。而且会用脑袋撞你。很是难打。其实这里是有技巧的，只要站在井口右边的某个地方，就可以不费血的将它打死。

↓游戏中的另一个著名Boss：牛头！手持一把机关枪，另外腿脚很好，飞踢很是厉害。其实说起来也就是前两个Boss还比较著名,老是跟在斯雷德的身边，后边的Boss虽然也不错，但是知名度就要差多了。



责编/竹取野


次世代传媒联盟 电玩新势力特别版 DVD
SNK的历史和遗产,不朽的格斗之王
SNK世纪典藏宝鉴
铁血世界的衰落和崩溃,历史和遗产永远不会消失
光盘主要内容
SNK密闻录：SNK的兴起、发展、辉煌与衰落的历程/SNK在日本的失败,韩国的狂热和再生,超人气的海外市场/独家公开的日韩高手争霸战精选/Neo Geo给业界以及一代玩家所带来的重大影响/100个Neo Geo游戏珍藏资料/SNK游戏开发花絮
DVD双光盘,全长180分钟,杜比AC-3 5.1声道渲染,可选中文字幕,日语配音,中文解说。
双DVD光盘视听满载
NEO·GEO世纪经典珍藏手册
100款SNK游戏珍藏手册
独家赠品
赌场级高档
KOF扑克
重相聚!!
永远不会忘记的战友!!
特制次世代专用精美包装盒
SNK世纪典藏宝鉴
定价：
23.80元
上市热卖中
(邮购另加挂号费2元)
即日起接受邮购
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177

次世代传媒联盟 新书大好评热卖

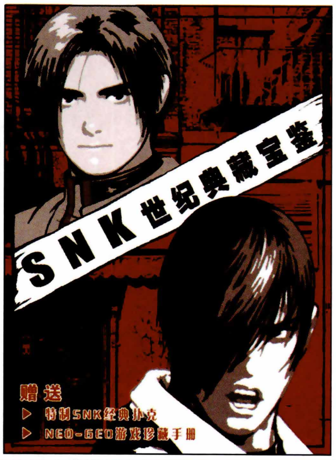
电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



购合金装备索利德全金属雕像，即送《花组浪漫夜》和《收藏哆啦A梦》。精品捆在一起，精彩加精彩。白送的午餐，绝对要抓紧机会爆撮一顿！

合金装备三合一

■定价50元 即日起接受邮购



全景展示SNK耀眼的辉煌与令人扼腕的衰落。韩国的狂热和再生。双DVD品质，100款SNK游戏画册及KOF赌场级扑克。格斗FANS的梦想与遗产

SNK世纪典藏宝鉴

■定价25.80元(含挂号邮费) 上市热卖中



周年纪念大搅掌机江湖。192面全彩附赠光盘。纪念版限量发行，附送小编签名金版光盘，纪念皮质灯钥，海报及特制包装盒。创新动作，请大力捧场

掌机迷12

■普通版：10元 上市热卖中



动新(1-6)期内容全收录。10张VCD+CD，全彩合订本，歌词本，特制塑料包装盒。另赠游戏光盘精品《电新》红宝石MTV，收藏欣赏精品

动感新势力2003上半年合集

■定价48.00元 5月10日出版



14首经典动画MTV及同名CD大集结。经典得不能再经典，感动的不能再感动。AKIRA承诺：绝不比再版5次的金版MTV差。抓住AKIRA，让他兑现诺言！

动感新势力 银版MTV(第二版)

■定价9.80元(双光盘) 上市热卖中



生化危机4，樱大战物语，勇者斗恶龙8，日本成人游戏2等。CD为真三国无双3帝国乐章，勇者5交响组曲。真正DVD品质。不断追求创新，完美

电玩新势力(31)DVD+CD

■定价9.80元 4月25日出版

电子游戏软件

2003年13期(动漫金曲)、14期(街霸音乐)、15期(王国之心)、16期(特制团扇)、17期(足球CD)18期、19期(史克威尔经典音乐)、20期、21期、22期、23期(FF水晶编年史)、24期 9.80元

2004年第1、2、3、4、7、8、9、10、11期 9.80元 (5/6春季合刊全部售完请勿邮购)

掌机迷

第8、12期(纪念版已售完) 10.00元

合金三合一(含挂号费) 50.00元

动新2003上半年合集(1-6) 48.00元

动新2003下半年合集(7-11) 48.00元

标准掌机典藏.2003 20.00元

动感新势力各期全部售完 自14期起接受邮购

电玩新势力

2004年29、30、31期(DVD+CD) 9.80元

游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18辑有售，每册6.50元。

新游戏批评19辑(4月出版) 6.50元

动感新势力金版MTV(第五刷) 9.80元

动感新势力银版MTV(第二刷) 9.80元

SNK的历史DVD(含挂号费) 25.80元

铁血街头DVD(含挂号费) 25.80元

电玩动漫经典CD

A01 最终幻想1-10(已售完)	A04 红宝石MTV
A02 樱大战	A05 超时空要塞(已售完)
A03 恶魔与天使	A06 动漫电玩金曲集
B01 樱大战2	B04 最终幻想XI
B02 高达经典名曲(已售完)	B05 合金装备本质
B03 最终幻想X-2(已售完)	B06 任天堂全明星交响曲
C01 吉卜力动画(已售完)	C04 KONAMI游戏金曲集
C02 动漫歌曲(已售完)	C05 街霸3音乐精选集
C03 寂静岭珍藏音乐	C06 王国之心音乐精选集

CD定价：6元/张。一次购买5张及以上5元/张。邮购时注明前面的编号即可

樱大战典藏纪念(极少量) 15.00元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取


1+1=3?
全新技术给你全新享受!
4月25日全国发售
电玩新势力 VOL.31
DVD第四弹
同时赠送『真三国无双3』帝国乐章精选
DVD中附赠完整『DQV交响组曲』
电玩新势力
DVD
GAME NEW POWER
双光碟仅售人民币9.8元
2004·4
超级新品
生化危机4
樱大战物语
金曲MV
宝儿历史经典
达人道场
怪物猎人
爆炒CG
战国无双
街道Battle2
装甲核心
彩虹六号3
怪物猎人
日本成人游戏前线 II
巨作殿堂
勇者斗恶龙VIII超长试玩影像
VOL.31
DVD+CD
DVD特别附赠
勇者斗恶龙V交响组曲
CD
真三国无双3帝国乐章
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取

次世代传媒 VGAME.cn 次世代商城 特价促销活动火热持续进行中！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
  邮编：100011　邮购电话：010-64472177

每张汇单邮费一律10元！

购物满80元送可达鸭笔袋!!



从即日起至2004年5月31日(以邮戳日期为准)，凡一次性购买次世代商城周边商品金额满80元或以上者(邮资10元除外)，即可获赠得价值10元的“口袋妖怪～可达鸭”笔袋一个，先到先得，送完为止。

圣嘉电子产品专区 >>>>

该类产品均由圣嘉电子出品并提供质保。
技术支持电话：020-81857548 81291742
论坛网址：www.xinga.com.cn/forum

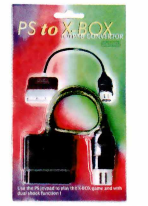
迷你PS-PC手柄转换器V代
编号：1012　价格：49元



特别推荐

●PS或PS2手柄以及周边即插即用●带震动可编程

PS转XBOX震动转换器二代
编号：1023　价格：39元



●震感极好，感觉不出是在使用PS2手柄

GBA-SP AV立体声接收器
编号：1236　特价：199元



特别推荐

●可通过AV线把SP变成移动影音平台，不带无线收发装置

PS2专用DVD遥控器二代
编号：1045　价格：39元

●全功能实现●内置钮扣电池



GBA 4MB超级记忆棒
编号：1056　价格：49元



特别推荐

●可备份各种卡带的存档●长年不掉档

智能电子分插
编号：1225　价格：65元



特别推荐

●四组AV+两组S端子输入●自动侦测输入信号，高保真还原

PS2 16MB扩充记忆卡
编号：1067　价格：79元



特别推荐

●通过原装卡扩充后，可达3倍原装卡容量

PS(2)-PC双手柄震动转换器
编号：1034　价格：49元



●该转换器可接两只手柄或其他外设●带震动功能

SP 1400毫安超能锂电池
编号：1247　价格：89元



特别推荐

●是原装电池两倍以上容量

SP外置电池盒(充电器)
编号：1124　价格：29元



●使用四节7号电池●通过CE认证●可快速完成GBA紧急充电

SP 700毫安锂电池
编号：1135　价格：59元



●电力强劲耐力持久

PS2 专业级AV/S—体线
编号：1168　价格：59元

重新到货 欲购从速



特别推荐

●专业级线材，有效改善画质

PS2专业级五头分量线
编号：1179　价格：65元

重新到货 欲购从速



特别推荐

●显著改善画质，配合带分量输入的电视可以达到顶级画质效果

PS2第二代中文金手指
编号：1102　价格：49元

特别推荐



●全中文菜单●内含一张光盘和一块记忆卡●全兼容AR2密码，稳定易用

GBA(SP)第二代中文金手指
编号：1113　价格：79元

特别推荐



●内置600个游戏密码
●可自动搜索主码

GBASP耳机转换线
编号：1180　价格：19元



特别推荐

●做工精细●可接上更高级耳机

SP迷你扩音器
编号：1191　价格：35元



●固定于GBA上盖，安装简便可靠●外型小巧美观●独立音量调节●立体声效果

GBA三小时电池包连变压器
编号：1146　价格：29元



●为GBA提供强大电力保证

GBASP耳机
编号：1214　价格：19元



●SP专用接口，立体声

GBA豪华尼龙手提包
编号：2013　价格：16元



GBASP便携包
编号：2024　价格：25元



SP防划防震套
编号：2057　价格：19元

特别推荐



PS2垂直座
编号：2068　特价：15元



特价促销

热门游戏动漫周边 >>>>

各类游戏动漫相关周边产品在此集结！！更多产品请关注次世代传媒网站：www.vgame.cn

最终幻想X-2光碟簿
编号：3014　价格：39元



●全不锈钢制，可放10张CD或DVD，打开后呈扇形收纳方式，不伤盘

最终幻想X-2笔记本
编号：3047　价格：48元



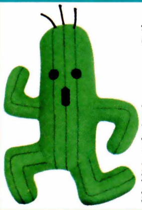
●全不锈钢制造，有通用的资讯页和年历页，利于检索，手感贵重

最终幻想X-2打火机
编号：3025　价格：29元



●仿ZIPPO，包装豪华。全不锈钢制作，嵌精美FF-X2图腾，带火石

超大型仙人掌召唤兽毛绒玩具
编号：5016　价格：36元



●《最终幻想》里的超人气大型召唤兽毛绒玩具● 40CM高，做工精细

多罗毛绒玩具
编号：5027　价格：20元



●超可爱的多罗是情人节送给女友的最好礼物，20CM高，精工细制

热门游戏动漫周边大集合！款款令你心动！限量发售，售完为止！

犬夜叉手机挂饰四件组
编号：4329　价格：39元

特别推荐



●让超人气动画角色戈薇、犬夜叉、杀生丸、钢牙，陪伴你的手机左右

龙珠战士棋座十八件组
编号：4015　价格：129元



●塑胶材质，平均高约10cm，龙珠饭斯收藏必备

龙珠Q版人物水晶球球座十件组
特别推荐

编号：4228　价格：45元



●塑胶材质，平均高约6cm

火影忍者超大挂饰三件组
编号：4059　价格：30元



●塑胶材质，平均高约8cm，附透明包装

樱大战闹钟
编号：3036　价格：55元



特别推荐

●独有机械式响铃清脆悦耳，仅用一节五号电池，樱迷必备

小叮当存钱罐
编号：4172　价格：15元



●高约13cm，可存取硬币

名侦探柯南Q版玩偶A、B、C、D款
每款价格：25元

●高约13cm，头部可动

编号：4138　编号：4149　编号：4150　编号：4161



人形电脑天使心钥匙扣7件组
特别推荐

编号：4330　价格：49元



●包括绘本人偶、小李、琴子、小叽变身装、大村裕美、柚姬、小叽睡衣坐姿共七款造型，人物高约4CM

海贼王Q版玩偶A、B、C款
每款价格：25元

●高约13cm，头部可动

编号：4105　编号：4116　编号：4127



哈罗香味手机座(红色)
编号：4341　价格：25元



●高约9CM，带香味，造型可爱

特别推荐

哈罗香味手机座(绿色)
编号：4352　价格：25元



●高约9CM，带香味，造型可爱

特别推荐

头文字D驾舱手机座
编号：4206　价格：19元



●高约13cm，银灰色可放手机及其它小物品

头文字D轮胎手机座
编号：4217　价格：19元



●高约9cm，可放手机或当笔筒使用

棋魂角色手机挂饰四件组
编号：4037　价格：19元



●棋魂主要角色阿光、佐为、塔矢亮、加贺铁男，人物高约5cm

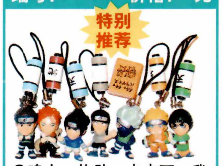
全职猎人手机挂饰五件组
编号：4026　价格：24元



●猎人主要角色：小杰、奇牙、酷拉皮卡、雷欧力、西索

火影忍者手机挂饰七件组
编号：4273　价格：35元

特别推荐



●鸣人、佐助、卡卡西、我爱罗……正派反派一箩筐，魅力角色随身走

美少女战士超大挂饰六件组
编号：4251　价格：48元



●美少女战士主要角色大集合：月野兔、木野瞳、火野丽、水野亚美、爱野美奈子、黑月亮，高约10cm

海贼王香味衣形挂饰五件组
编号：4194　价格：39元



●带吸盘和香味●软胶材质

魔女宅急便手机挂饰两件组
编号：4183　价格：19元



●出口日本原版，做工精巧

阿童木手机挂饰三件组
编号：4239　价格：29元



阿童木两款,小兰一款!

●出口日本原版，做工精巧

网球王子手机挂饰五件组
编号：4284　价格：49元

特别推荐



●出口产品，做工精致，网球拍和人偶可分离，一物两用

龙猫场景相架A、B、C款
龙猫BUS、六月小梅与龙猫、小梅追逐龙猫

每款特价：99元

编号：4071　编号：4082　编号：4093



●出口日本原版●附2004年历，高约18cm，透明相框可换相片

名侦探柯南可动玩偶
编号：4262

特别推荐

~~市场价：210元~~

特价：149元



●日本ROMANDO浪漫堂出品，柯南全身关节可动，高约17cm，外衣还能脱下来，内穿背带裤，另外附带了柯南的两大宝物足球和滑板，是不可多得的柯南收藏精品。

SD高达Q版扭蛋七件组
编号：4363　特价：79元

特别推荐



●日本BANDAI出品，SD高达48集300枚特别纪念版，高约4CM，可拼装部件

猫的报恩手机挂饰六件组
编号：4295　特价：59元



●出口日本原版，造型生动可爱，一套六件，做工精致小巧

千与千寻万年历
编号：4307

~~市场价：160元~~

特价：99元

特别推荐



●千寻的魔幻世界真实再现，无脸男与汤婆婆怒眼相瞪！饶有趣味的万年历时计，出口日本原版，精致做工让你爱不释手！

●高约10cm

特价限量抢购中！

新世纪福音战士七件组
编号：4318

特别推荐

~~市场价：200元~~

特价：139元



●以人气动漫"新世纪福音战士——真本义行第二次收藏版"为原型制作的EVA扭蛋，制作精良，绝对是动漫迷们的收藏佳品！

●高约11cm，可拼装部件

●日本原版，BANDAI出品

特价限量抢购中！

★ 编号为4240的樱大战第三幕扭蛋已售完，请勿再汇款邮购！！

登陆www.vgame.cn，进入《电软》页面，你就可以连接到闯家的聊天室，到那里给木木发来信息，我们可以更加方便的进行交流。

电子邮件: game@gameach.com
联系电话: (010)64472187

读者大队

天生我才看闯家·责编小木在这里大闯候一付

闯关族的家

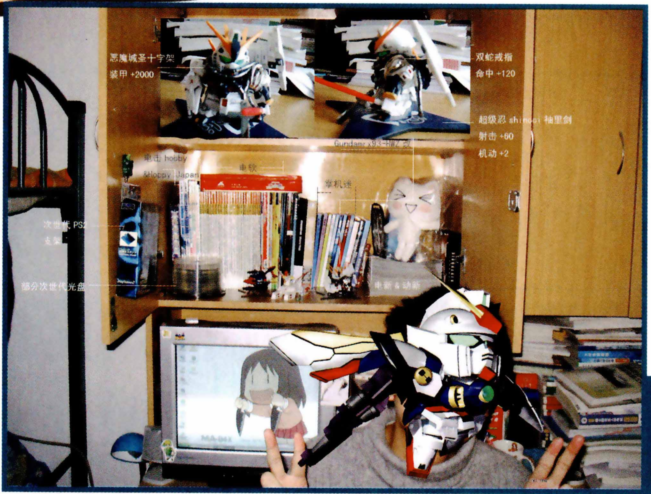
风林主持

有人爱吃菜包子，要我说，还是单位边上的小馆子里的肉包子香。

快到「异三」展了，估计会有那么一两天什么都不干，等着给自己惊喜。

打算去买辆新自行车，却发现车行里的车子价格都比GC还高，无语。





除非你跟我说，闯家真的没看头，不然风林自己会飘飘然的。有位读者是这样评价改版后的闯家的——“神经不正常”，看起来似乎还真的有一点，比如好些看似没有规矩的文字摆放，却真的可能会给部分读者带来阅读上的障碍。在满足了自己的涂鸦欲求后，还应该多想想以前的东西，务求表现得塌实，表现得沉稳，或者表现得让人感觉安静，静到整个栏目都不存在，不知会不会好。起码这样子的话，总不会再被骂得惨兮兮，出头鸟这年头没人乐意当。但我也很清楚自己不是一个喜欢走老路的人，回头看看可以，但就不要把过去的再重复出来，我们总要把一些新的东西拿出来让人开心而不要翻旧笔记让人释读，除了那些被大家呼声一再的内容。或许现在的闯家可以成为一段时期这个栏目的亮点，而且是独一无二的，那是本人的目标。

电软赠品 武装自己

您可倒好，自己不舍得用，全套在钢弹身上了……要说起来，杂志的精美赠品越来越多，读者家里想来也是不好摆放了吧，很想知道大家是怎么使用这些赠品的。有兴趣的读者可以发来照片和文字，和编辑读者一道交流心得啊！

电软没距离

是的，电软与我们的距离到底有多远，我的回答是：没有。纵使我们没有时间去北京；没有金钱去请小编吃顿饭，但是我们和电软还是在一起的。

早上起来，我会想风林大哥是否吃了一顿GOOD的早餐。玩乐时，我会有种急切的感觉想和小编们一较高下。晚上，愿小编有个好梦！

我们和电软没有距离，在那大雪漫漫的日子，我们为小编的身体祈祷。在那新年的时日，我们祝小编快乐。以及在发奖金的时候，我们同样希望你们能多拿一些！

电软没距离，因为在心中！

——江苏镇江 逍遥游仙 天脉雪

或许 我们从未离远过 至少在这里是的

有人说过吧——距离产生美。大概说这话的人根本就是咬到了酸葡萄，舌头根子还偏硬到石化。有首歌唱到过：有些人一旦错过就不在。对于生活中的很多事情不都是这样子吗？美好其实一直都游走在自己的指间，只要稍稍握力，就可以抓住而不会去让自己抱憾捶胸。对编者来说，更是如此。每个读者对电软的爱，都会用心回报。







赠品回笼

风林 路人甲 雪人

DQ立牌编辑部人手一只，统统摆放在自己的电脑前……还有放在电脑显示器的后部的，由于太过不雅，因此临时取消了对某人电脑的拍摄计划。

东风吹 战鼓擂 木头哥哥怕过谁（江苏 王磊）

春天解困法之二：花钱篇

男人心里不痛快会干什么你知道吗？大口大口的喝酒，在半醉半醒之间，甚至酊酩大醉。女人心情郁闷想干什么你知道吗？大把大把的花钱，买一堆有用的没用的东西回家，心里就舒服了一大块。春天困乏，何以解乏？花钱吧！把可怜的那点早点钱花出去，也爽一把。（笑）

● 《掌机迷》周年纪念已全国上市发卖，销售情况非常不错。尤其是15元的纪念版，一抢而空。杂志邮购部也赶紧挂出免战牌。风林分得两本，金色的封面、金色的光碟、精美的塑料包装盒和皮钥匙灯，确实挺不错的。让人感觉：原来15元的《掌》可以做成这样！这是《掌机迷》的一次大胆的尝试，受到玩家热情的支持，实在非常感谢。

因为是周年纪念，《掌机迷》12的制作成本是比较高的，风林可以说是光着屁股坐轿。下期仍旧是192面全彩，请掌机FANS继续捧场。

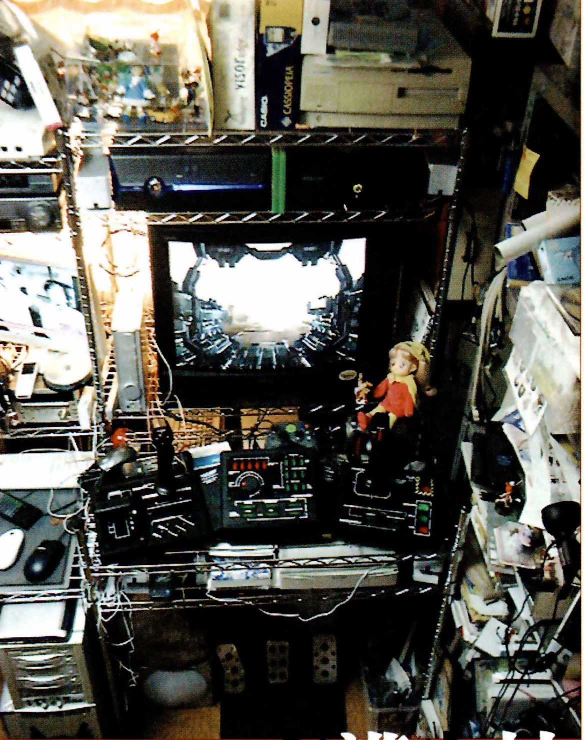
● 《SNK世纪典藏宝鉴》推迟到13日上市，原以为只面对SNK FANS，受众面比较小。不料卖得还挺火。无论如何是了却了SNK FANS的一件心愿。多年追随SNK，喜爱拳皇，总是个了断。

● 《动新2003上半年合集（VOL.1—6）》本来准备4月30日出版，考虑到五·一市场的影响，推迟到5月10日发行，大约与《动新》15期一起面市吧。风林一直想有一套《动新》，不过这次《下半年合集》卖得挺火，头头舍不得给，风林也没得到，自己掏钱吧！（爽!? 呜呜……）

● 1994年5月是《电软》创刊的日子，到2004年正好10年。《电软》将会有一系列庆祝活动。第一个活动就是十年大回馈（见封底广告），花50元买合金装备索利德全金属雕像送《花组浪漫夜》和《收藏哆啦A梦》。说实在话，这年头买东西送东西，什么买一送一，送一送三，甚至买一送十都算不得什么新鲜事。可送真货、送精品、送像样的东西的还真不多。难能可贵的是这三样东西样样都是精品，每样东西单拿出来都戳得住，没得挑！单单那个索利德雕像市场上就要卖60多元。据风林所知，这是《电软》创刊十年来回馈读者力度最大的一次。最后，索利德雕像确实挺酷的。风林计算机上就摆了一台，高兴。

● 四月份《电软》几天就出一件东西，弄得风林也搞不清哪天出什么。还是那句话：有什么不痛快的事，花钱，立马就精神。

电软A计划B计划C计划陆续启动，敬请期待。全体编辑向支持电软的读者致敬！



灰满尘封

你有没有对游戏机犯过罪？或许你没听说过，对游戏机来说也有罪可犯。是这样，将游戏机闲而置之就是对游戏机所犯的最大且难以饶恕的罪。你看不到那些久久不曾使用的主机在娓娓哭泣，你也听不到它们沙声哑气的默默叹息，偶尔的想起，偶尔的擦拭，偶尔的开动，都难以抚慰它们几度受伤的心灵。事实上，不管你信与不信，任何事物都是有他的生命的。

不知你有没有听说过，无原无故的主机就突然坏掉；或者你亲自看到一天前还好端端的主机第二天就罢工了。一切都那么匪夷所思，令人找不到让自己心口理服的原由。主机的生命正在随着它主人的忽视而挥飞而去。

有的人买了很多的机器放在家里供自己享乐，但实际使用起来却也只有那一、二部，其他的都只能摆放在某个角落里等待怜悯的赐予。或许这些排队等待的他们还不知道，哪天就有可能与收垃圾的大哥结伴而行。

主机的寿命很短暂，四年五年已算是长寿，六年以上就是奇迹。论起年来似乎很长，但实际上一年每个人使用主机的时间又有多少呢？1000小时？这个时间要说起来并不算长，但实际上很多人连这个时间都难以达到。那么拥有那么多主机，却弃于一旁让它们孤独的老化，这样的做法是不是太过分了一些。

给游戏机应该有的权利，作为它的主人，不要把他们作为艺术品来欣赏，这不是他们生命价值的所在与归向。

还有一种罪，比起闲置主机来说更加难以原谅。

——盗版软件。

如果主机的生命因为盗版而加速丧殆的话，那简直是这部主机诞生来的最大悲哀。不要为了自己节省一点就去伤害主机，显然这是不公平的。

作为玩家，显然也有必要为主机叫响他应有的权利和待遇。

如果你真的只好收藏的话，那么请买来后不要拆封，就让他在包装盒子中静静等待生命绽放的时刻。

寻人：再请张龙读者与编辑部联系，电话同。

游戏没有变 人也没有变

——读电软第9期57页的文章有感

在贵刊2004年第9期57页有一篇文章叫《我不想再玩游戏》，我读后，感想很深，这位族人（闯关族）的感觉我非常清楚，在过去的几年里，我也有同样的感觉，不过在最近我的心里产生了变化。我的文笔不好，希望族长（闯关族）风林老大（下简称老大）见谅。

老大说的一句话：“究竟改变的是游戏还是自己？”在我心里产生了极大的影响。这句话对于我们大龄玩家来说确实是非常值得深思的。上大学的三年来，玩游戏时有一种空虚感，并且随着时间的推迟这种感觉越来越强，总提不起兴致，难道我真的变了吗？我放下手柄，看着面前的游戏。不，它们没有变，它们还是像从前一样拥有游戏该有的一切。

有时候我在猜想，是不是因为当初父母应是买电脑的缘故，是我没有多少玩TVGame的机会？（其实买了电脑我也是玩模拟器）后来，我逐渐感到一种莫名奇妙的孤独感。不怕老大笑话，我曾经逼迫自己玩游戏，想找回从前的感觉，当然现在看来是很不理智的（哈哈）。

这时，我实在无法忍受这种孤独，我把大家叫到了我家（从小的大的玩伴），真不容易，大家现在很忙（学习，恋爱……），花了几天时间终于凑齐了（其实我的号召力很强，我还主办过32人参加的KOF’97呢）那一天，我们坐在一起，玩起了《98》，一玩就是4个小时。我偷眼观瞧，旁边的朋友，那种眼神（我现在说都有点激动，老大，你能感觉到吗？）就好像回到了几年前，欢乐的气氛充满了房间，这久违的笑声，久违的谈话，是我从心底洋溢出快乐，游戏真是有魔力啊！在这间屋子里，有的谈论现在的游戏，讲的天花乱坠，仿佛要把多年的话在这一天统统说出来，我也参加其中，向朋友讲诉我的《合金装备》经验……。这一天我才感觉到这几年的游戏乐趣。那就是跟别人分享，并分享别人的乐趣。一台电视；一台主机（借的）；两个手柄；一群善良，快乐的朋友，我感到无比的幸福。

现在老大你说，究竟是谁改变了呢？是游戏改变了还是人改变了？我觉得谁也没有变，也没有谁放弃谁的问题。只是在长大后，因为种种原因，我们的游戏热情被压抑了，但在我们的心底一定有游戏的存在，“不想再玩游戏”也无所谓，每个人都有寻找快乐的方法，游戏给我们带来的热情和快乐并不会因为“不玩”而消失。只要心中有它，就依然是闯关族的成员，祝这位写文章的朋友，也祝所有闯关族的弟兄姐妹，健康快乐！

——石家庄 Snake

编编老大呀，你们这期的海报要我们怎么处理呢？贴在墙上！我妈不把我从5楼扔下去才是怪事！第7期的鼠标垫也是，当我拿出来的时候我妈正在切菜，幸好她没看见，要不然我就不能坐在这里给你们写信了（我妈最爱拿着什么就用什么打人）——重庆 白小痴



超杂唠

乱乱的像个狗窝这样才像自己的家啊，感觉很好（南宁 莫彗星）/决定了，一辈子住“家”里。（石家庄 暗淡咖啡）/俺第一次在掌机迷上登了一篇文章就被人骂得半死，强烈要求风林的安慰！（江苏常州 leon）/多来点女孩子玩的游戏吗！每次都看那些打打杀杀的都烦死了！口袋妖怪也不要太多了，反复说你们也不嫌罗嗦啊？！（北京 乌龟）/你们谁手头有袖珍摄影机？偷拍下风林的一天怎么样？赞成的举手啦！（北京大兴路辉）/大恩不言谢，今年我考上了复旦计算机系的研究生，在考研最难熬的时候是电软陪着我度过的，谢谢各位编辑。（上海 小刺猬）/风林你上当啦……嘿嘿，今天愚人节，哈哈！（上海 小孙）/老任的游戏真是没的说,游戏性那叫一个强!!如瓦里奥制造、塞尔达系列、皮克敏等。偶决定今年暑假购买NGC!让任天堂来解救在浮躁游戏中迷路的孩子!!!（上海 张奕）

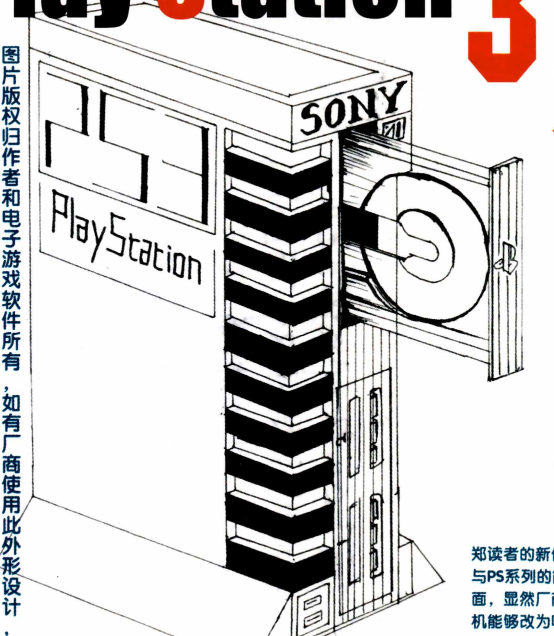


风大哥，我居然对游戏也渐渐的失去兴趣了，我应该怎么办啊！

深圳 邹达周

请不要苦恼，近几期连续讨论这一话题

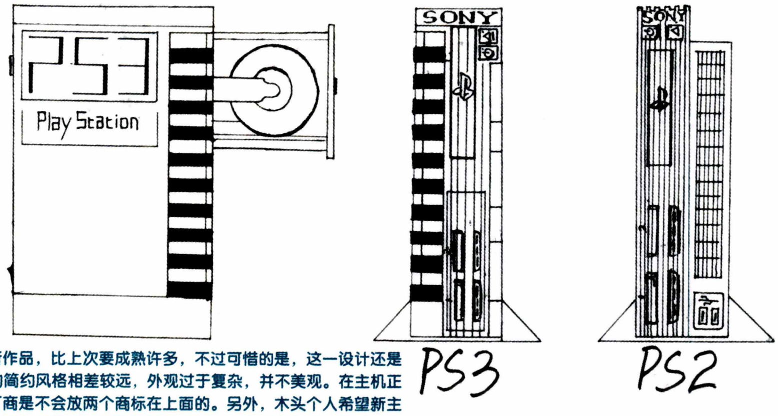
PlayStation 3 热心读者版发表



图片版权归作者和电子游戏软件所有，如有厂商使用此外形设计，请与电子游戏软件或郑家操读者联系（笑）。

郑家操读者二进击

终于能够在百忙之中抽出时间来写信（有点自狂哈！）事实上确实如此，高三总复习的确很忙，有时连吃饭都在看《电软》（玩游戏想都别想了！），上次信中胡乱设计的XB2竟意外的被刊登了，虽说有抄袭PS2的嫌疑，但本人觉得如此设计是秉承了PS2的设计风格，主要是偶比较喜欢PS2的这种具有时代感的独特设计（上次回到家中，老爸连DVD/VCD都拿来竖放起啊！）SONY真是了不起！在《电软》上看到鬼3的销量不禁令我心酸，如此强劲的大作落得现在这般境遇，不知稻船敬二现在作何感想！不过偶还没亲自去体验这款大作（六月之后一定要恶补！），上次给你写信被朋友看见，她居然说我有毛病！（给木头写信？）



郑读者的新作品，比上次要成熟许多，不过可惜的是，这一设计还是与PS系列的简约风格相差较远，外观过于复杂，并不美观。在主机正面，显然厂商是不会放两个商标在上面的。另外，木头个人希望新主机能够改为吸入式而不要再使用抽屉式了……实现起来并不复杂。

自从"风林"的大名被你用了之后我就一直在考虑"火山"，就在犹豫不决时却被邻家老大在OICQ上频繁使用，而"火风"早就被唱大花轿的胖子启用……这……也太惨了我__ 湖北武汉 子枷

木瓜，我们和电软的感情就像人民币一样坚挺！（成都 iQue）



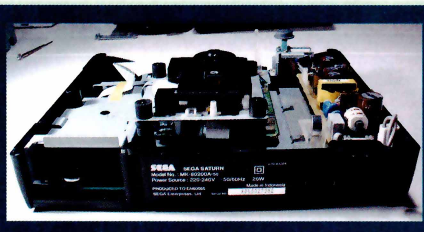
我说木头，你打算什么时候剪头，我给你个忠告：千万不要贪便宜，要去正规的理发店。（江苏 许邕铭）/ 木头，你玩WE7能赢编辑部所有成员吗？（昆明 jack）/嘚啵二人谈里的大象和小木的头发融合在了一起，重合得太完美了！还真看不出来大象的脑袋后面原来还有一个脑袋呢！（上海 老木）/ 真的，我觉得这几期电软做得超好，内容也很精彩，有不少好文章，电击上风兄和大象的配合也不错，（每期都能看到情景喜剧啊，希望能让我凑够120集），总之，再接再厉哦，风兄。（山西 F-91）/ 一个小时……两个小时……（对书商老板）：怎么电软还没来……！！！！！！（四川省江油市 邱涛）/ 你的头发骗了大家很久，所以必须剃了，不然看着不顺眼。（邯郸 电软死FANS）

木头:请帮我告诉SONY要想在中国翻身EYE-TOY潮流是关键!(广州 WQCA)

一直以来,不断有人说现在的游戏越来越不好玩了。风林说改变的是人,而不是游戏。但是,你知道吗?电软什么时候又真正介绍过几个好游戏了。尽是无聊的攻略,无聊的游戏。就算是业界大作,又怎么样?电软的表现比玩家还要浮躁。每每你说,有几个游戏是现在的玩家真正玩过了。但,你也不想想,又有几个游戏电软是认真研究或攻略过了。（荆州 mcq_2）

红尘往事谈笑中
不胜游戏一场醉
今夕明夕痛思定
谁能与君共握柄

真是! 怎么送这种海报! 叫MM玩家怎么用? 要被我妈看见那可是要出人命的! （浙江 黑樱壬羽）/ 强烈要求木木剃光头! （四川长宁 官松）/ 为什么现在的掌机不能采用太阳能电池呢? 要是充一次电能用个二三十年也可以搞一搞吗! （天津 没电怎么玩）/ 电软，电软! 钱软，质不软! （青岛 王晓）/ 风哥的QQ是什么呀? 不要以被盗为借口! 不行我给你个! 犯不着这样呀! 对不对? 我给你个会员的! （山东青州 凌波零）/ 今天把PS2给卖了因为我再也不想过没有生化的日子了（PS2生化网络版太垃圾了）（上海 烦恼的我）/ 买电软的三大悲剧：一。刚拿进教室赠品就被MM抢掉，二。翻开中奖名单中没有自己的名字，三。自己辛辛苦苦写的文章没有登刊。（广东广州 misson）



我在第127期闯家中看到宋广宇朋友《我心依旧……SS》所写的文章，读后甚是激动十分，再看到130期的土星海报，引起我长时间的共鸣。

回想起刚玩土星的日子，从机厅每小时两块五的老牌土星上，伴随着喧闹声，和关系要好的同学一起单挑拳皇97，大呼过瘾玩着速度感优异的索尼克R，到用积攒多年的压岁钱购买了一台崭新的印尼产日版白土星，邀请了两三个亲朋好友共玩怒首领峰SF2ZERO、生与死、世嘉拉力等对战游戏。大家都兴致勃勃认真地游戏，开心享受土星带来的快乐。

有时一个人深更半夜偷玩着樱大战2、格兰蒂亚、机战F完结篇、公主的王冠等单人游戏，陪伴着我度过一个又一个的闯关征途，一个又一个不眠之夜。

那时候玩土星，接触的游戏都是土星时代经典作品。捧起手柄一瞬间的愉悦，占有了精神世界的一部分。土星是什么？用心去感受便诠释所有，在跳跃舞动的三维平面空间内打造出一个个活灵活现，富有视觉带有强烈冲击力的画面架构，你就能理解游戏的根本意义所在。

若干年后，那台陪伴我度过一段美好游戏时光的白土星宣告寿终正寝了，心痛并珍惜着它还是离我而去。白土星的灵魂没了,只剩下一副如死尸般的躯体,我的心似刀割般流淌一滴滴鲜血。没游戏玩了怎么办？借了朋友家的韩国产美版黑土星玩了一段时间，但终究不是属于自己，是要归还给别人的。直到有了经济条件，买了JVC土星，那台V土星是我最钟爱的一款土星机型。重温着N年前的老游戏，依然还是有那么暖人心底的感动，此时此刻只有满足和幸福。

现在土星对我来说，已不是什么主流大势机种，但看见土星商标倒像许久未见的老友，衷诉着那份轻微的温馨，只可意味不可言语，纵使时间会倒流，SEGA SATURN永藏于你我心中。

土星的光环永远照耀在世嘉迷的心坎里。

——上海 圣堂血百合

近期“游戏的黄金”栏目就会开始回顾一些SS的游戏，欢迎当年的SS仔发来自己的感想，一起回到那个让人振奋的年代。

站出来达人

字 / Jekyll

我发现，身边以“达人”这个有着“超级内行”之意的名词自居的人是越来越多了，尽管他们中也许很多都说不清楚这个词是从哪里引进过来的！首先我先表个态吧，我不是达人，所以请不要用反问的手法对付我！我只是想到因为有评球的不一定非要会踢球这个理，才斗胆来说一下我见到的最普遍的两个达人现象。

现象一，把猜日文当成读日文。

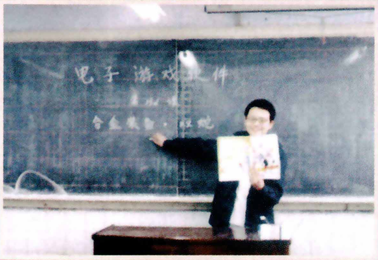
日文中有些字、词的写法和汉字是极相似的，因此在玩游戏时可以猜到一些意思，不奇怪。可是我身边却有些人就以为这就是懂日文了，而且还引以为荣.记得我有一次陪朋友去买游戏，我推荐买美版，而此时出现的一位达人，大力推荐日版，说是“日语听起来都要舒服一些！”，我说“英文听起来要明白一些.”达人：“你不懂日语？”我说：“没学过。”达人露出轻蔑的目光，用半开玩笑半炫耀的口吻对我说：“这还用学？像我们这种玩游戏玩了十几年的达人级玩家，就是只靠玩日文游戏自学日文的，现在游戏里的日语基本上都看得懂了！”我是不知道这位兄弟的“基本上”是个什么标准，我只知道当我随便指着一旁“樱花大战”的画面中一个对话框，请他现场为我翻译一下时，他的回答只是“这个又不关系到剧情发展，看那么细干什么？”

现象二，凡评价游戏必说及内涵。

在我身边，总有一些人一说起游戏就要把“内涵”挂在嘴边，而且用的几乎都是如下的句式。“啊，xx游戏的内涵真是太丰富（亦或是‘NB’、‘深奥’、‘肤浅’等此类形容词）了！”但是当我问他“何以见得？”其回答往往是——“讲怎么讲得清楚，你要自己玩了就知道了。”记得有人说过这样的话，意思大概是说，中国人是很谦虚的，在看别人的东西时，看得明白的不一定认为是好的，但是如果看不明白了，就一定认为不坏——当有人说起内涵时，自己其实不一定懂，但就是会产生那种啊Q式的神往，便在今后也会对内涵便情有独钟——游戏内涵是什么？怎么来看游戏的内涵？谁来指点一下我，“格兰帝亚”和“星之海洋”之间的内涵差异？每每听到达人们在大呼小叫地说内涵我就憋的慌，难道真的有这么神？而且，游戏类型这么多，除了RPG、AVG好像有剧情可以把一些游戏本身以外的东西表达出来以外，其他的如ACT、SPG、STG等，怎么来看其内涵呢？我有不少朋友，都大言XB的"沙滩排球"是一款垃圾，原因就是“没有一点内涵”。而我只是觉得，像这种软件，本来就不是什么玩深沉的东西，定位就不同，自己觉得不喜欢就算了，何必要给人家套一个高帽子。游戏其实是一种轻松的东西，而内涵则往往带有凝重的色彩，开口就是“没有内涵的游戏我不要”，着实有点和“为了中华的振兴，美国的汉堡包我不要”意味相似——犯不着！

说到底，我觉得还是中国人太爱做表面功夫，对待外物总是想做出一种博爱的姿态，但其实又没有那个境界，对有的东西就是会偏爱，而对有的东西就是会“偏恨”，可是又不想让人知道，于是，便会开始苦心积虑地从被自己偏爱或恨的东西上找一点客观原因，就拿那倒霉的“沙滩排球”来说吧，要说它画面不好，肯定不对；说它没有创意？好像也没有多少理由；说它人物不好？我想更是会引来嘘声一片。最后，只有那个说不清楚的内涵了。

我不知道那些达人有没有觉得，玩游戏的性一原则应该是“我只要高兴就好”，每一个人对游戏可能有不同的取向，但是都应该要明白自己想要的是什么才行，毕竟，我们玩游戏的目的是开心而不是鉴赏。







四川 胡宇恒

真人鬼三 你俩扮城武和雷诺我不反对，但把电软带到课堂上还明目张胆的上了讲台……这样就不好了吧？电软以后不会成为学校禁书吧……那可都要怪你们了……

我有买机的钱，没有买机的胆。（山东省 刘玉鹏）/ 玩了《牧场物语》后，我突然想当农民了。（重庆 林玖蛰）/ 班上的女生真是凶，每期的赠品都要抢！（广州 费仁）

爱电软

可以无脑 必须乱炖

既然无脑 只能乱炖

上海王帆读者说：**我爱北京天安门，我爱电软所有人！**

宜昌沙江读者也说：**我也爱电软编辑部所有的人，包括扫厕所的和打扫卫生的，甚至“小强”……**

爱电软爱到偏执，甚至连爬爬的小强也不放过，可真有沙江读者你的，不过我要告诉你哦，编辑部目前还没有找到小强……

■■■■■■ 还我们一个真正的风林

问：**如何才能保持润滑的秀发和抱歉的容貌？** 答：**看完《电软》，再用风柔牌洗发水和风兰油洗面奶。**（天津 松涛）

……看来我有必要推出一系列化妆品喽？或者某洁公司应该来请我做宣传广告……自己吐……其实木头的护发工作是做得非常好的，起码每次都要换洗发水，绝对不重复使用同一品牌……说着说着好像有点太个人了……闭嘴……

人生游戏多少年，待到回头时我才发觉我已经不可以再像过去那样肆无忌惮的燃起自己的青春了。

湖北荆门 翻进五指山

不要被《电软》精神控制！（缙云 KZN）

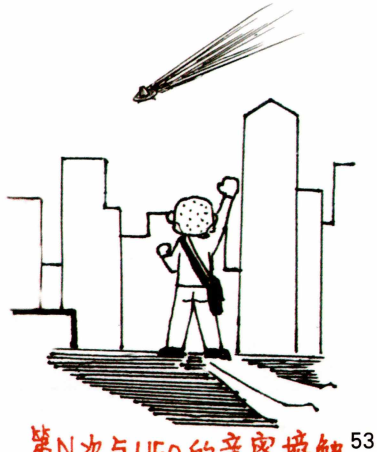
赠《莎木》/残冬褪去暖风长/红绿争艳竞芬芳/问君何以度春光/人间惟闻莎花香（山东 陈冠军）

吃葡萄不吐葡萄皮儿 不吃葡萄倒吐葡萄皮儿

风木木越来越上镜头了，以前看你是胖乎乎的，觉得你可能比较笨重（汗……）。现在在“电击”看见你和大象两个在一起臭贫，嗯，思维很敏捷嘛，其实你就是要加强说话的锻炼。实在不行就含几块石头，每天对着电脑显示屏反复的说上几百遍“吃葡萄不土葡萄皮儿，不吃葡萄倒吐葡萄皮儿”，保证不出三个月，让大象那小子俯首称臣，第一男主角非你莫属，呵呵……（宜昌 沙江）

现在的家嗷嗷乱！乱的我嗷嗷喜欢！希望越来越乱！（沈阳 DeathHades）/ **只是很怀念当初那种黑白的油墨香味。只是很想念当初那种几个好友放学时一起去学校门口的书摊看一下电软到了没的熙熙攘攘，只是很喜欢大家看到新电软的喜悦。这些似乎是很久以前的事了。太遥远的快乐……总有一点伤感……**（兰州 涛涛）/ **游戏机只是可有可无的工具而已，对吧?!**（安徽芜湖 哈哈哈）

虽然木头的嘴皮子真的是不够利索，甚至有时候表达不出自己的想法，不过还好自己不是什么腕儿，也免了受那苦头。现在想的就是赶紧把这期杂志完活，然后回家去吃葡萄……



第N次与UFO的亲密接触

我是个玩游戏长大的人，大约是小学二年级时，爸爸给我买了台FC，我一下子便迷上了这个新奇的玩意儿，每逢周末总是拼命玩，连饭都顾不得吃了，偶然有一次，一个朋友带我到野店去玩，我终于见到了MD、DC、SS、PS等主机，于是我总是攒钱去玩……转眼间，已是高中了，和以前最大的不同就是我开始寄宿，很多人住在一个屋子里，共同相处，小的时候总是盼着能长大，可以摆脱父母的叨唠，可以变得成熟，可惜现实总是与理想有差距，我和别的孩子一样，慢慢变得自私、圆滑，尽管我不想，曾经那么的祈盼青春的第一次悸动，品尝它的愁与苦，总是慨叹往昔的天真与纯朴一去不返了，人要是永远长不大多好。

高中前，我成绩极佳，人见人夸，自从上了高中，我便渐渐的开始浪荡，成绩由前几名落至倒数，而我也什么也不愿想了，什么理想，让它见鬼去吧，成绩下滑，家里的人给了我莫大的压力，老师也极为针对自己，因为我是个极为叛逆的孩子，我十分讨厌没完没了的絮絮叨叨，于是他们便更加变本加利地说教，愈加的让我讨厌，同时，心爱的女友离我而去，从小玩到大的好友亦离我而去，我一下子什么都没有了。后来，为了追赶落下的功课，我留级了。留级后，本是想过平静的生活，一心赶超别人，可是，却又遭受到了更重的打击……后来人们慢慢知道，虽然我成绩不好（暂时），但运动佳，会画画，其实我本来就是个出众的好孩子，只不过一时走错路，我便成了个公众人物，同时，男同胞们开始排斥我，我的个性是不妥协，于是也仇视他们，后来，什么偏激、古怪便成了我的代名词，可又有不少人说什么我有思想，有个性……总之褒贬不一……我明白了，人活着不能免俗，可是我不愿被大众的煽动吞并……风林，我真的很累了。

现在，每周周末回家，我都会和家里的老弟打游戏，不怕你笑话，玩的是FC，我这人玩游戏注重游戏性及内涵，至于画面那些像PS、GC等漂亮的CG画面，可以无所谓，现在的游戏垃圾太多，除了电脑合成的特效就是特效，游戏内容空洞、老套，好游戏太少了……不知为什么，在PS3与XB2热烈期待中的今天，不只我，仍有不少玩家抱着这超古老的FC不放，为什么？为什么呢？风林？如今，我放弃了篮球，无奈的放弃，学习之余，有电软与游戏陪伴我，便足矣。随便他们说什么……总这么认为，我认为正确的事便一定要去做，我因游戏而快乐，又因快乐而游戏，周而复始，简单循环。

他们说，这是不入流的东西，只有CS才是惟一；他们说，这是电子海洛因，见到快跑；他们说，这有什么意思，不如去谈恋爱。

风林，我想我们就是应该保持自我，爱我所爱，对不对？（河北 绯村剑心）

电软令人"绝望"的剧情攻略　绝对经典的打击　让全体编辑更有信心

电软近几期的游戏攻略加重了对于剧情攻略的重视，这本是件振奋人心的好事。但是纵横观电软众小编们的剧情攻略水平，真是令人不敢恭维啊。

1.饱受冤屈，完整剧情，大卸八块。一期未完，下期未完。篇篇连载，期期未完。日日盼来，期期待，终到曲终剧尽时，却已余辉失散华容衰。

近些日子的攻略里，总是看那个样四个可憎的字眼"未完待续"，每每看着那些被敲了"未完待续"的攻略，我暗自庆兴着好在这些游戏我都不玩，不然不是要准备一堆书在旁边，找一个问题，还要查上个二本三本的。却不想笑着笑着发现剧情攻略的身后竟然也是暗藏杀机，剑吻喉脖，嘎然喊停。（笑容僵在脸下写下此话）试想你们的杂志又不是天天出，半个月前读的文章，事隔数日，万事缠身，重新再拿起一本书的时候，谁还记得上期写了些什么，每回我都得回过头去温习一遍，才能继续往下看，烦不说，单就一个气不顺。为何一口气要分几口吐？一次把一口气吐完岂不沁人肺腑。

2.剧目未演人先伤，情到此时化泪来，攻心灼肺忆往昔，略略浮华尘尘埃，流水年华剧中舞，水云仙境歌者舍，帐上久久未能眠。起身叹，流水，流水，帐目不完，帐目不完……

这一回，我要用事实说话。下面引用一段本刊作者的剧情攻略："先来到左侧的二楼拿穿甲箭，继续上楼找开关电源，再回到二楼跳上移动平台……，再由另一个移动平台跳到车辆库左侧的走廊上，去顶楼控制室取大门控制卡。解除开关出门来到一个中央停有火车头圆形的空地。干掉所有敌人，进入解除了开关的门……"请问：以上一段话是那一部游戏的剧情？

这篇仅仅能称为通关攻略的东西，你们管它叫剧情吗？剧情，剧情，先是剧目后是情节。写剧情就好像是写给你的读者，你的听众，你的朋友一段故事，一段游戏里蕴藏的故事，写作的人应该抱有一颗讲故事的心态。如果你们能找到我截取的这段剧情的话，请找几位没有玩过这游戏的人来看一看，看看有几个人能挺过第五章的，更别说这"剧情"有长长的十六章，通篇看下来，莫说随着忍者做了一次冒险之旅，自己脑子里的经脉先要来个乾坤大挪移了吧。

3.未曾见过此红颜，未曾山过此眉轩，细问何人风流韵，掩面笑来不愿谈。前后翻来左右看，身世不曾半句谈，只知春水向东流，不知春水源与头。好似春风浮面过，想问风从何处来？

这诗有点难，可能有点牵强，让我来解释一下。我是想说电软的剧情攻略啊，人物关系一片混乱。一个未曾见过的名字，突然就出现了，又突然死了，突然来了，又突然走了，就不能稍稍考虑一下我们这些没有玩过这些游戏的人的感受。这些人都是WHO啊？您玩了八遍了对里面的人自然不用多话，我可是一遍没玩过，我怎么知道突然蹦出来个人是啥？举个例子，比如影之心II的剧情攻略开篇第一段，除了知道我是我以外，其余什么名字也不提，文章最后突然冒一句"这时，尼古拉斯来啦。"，当时真是看得我找不着东南西北，这个尼古拉斯是谁呢？长什么样，什么身份，您好歹给点线索，让我也好猜猜。

4.最后，还有一个不成气候的问题想要问问，在看《鬼武者3》的剧情攻略的时候，我可是死机了N遍，因为左想右想就是搞不懂，左马介是怎样一会在巴黎，一会在日本。刚刚的剧情他还在巴黎的楼顶跟博士第一次碰面。转眼间他就跟JACK在日本相认啦。相认没多久，忽然之间，又见他在巴黎与JACK的女朋友一起进入了JACK的家，看望JACK的儿子。再然后，画面一转他又跑回日本和JACK在海边渡船啦……听说这《鬼武者3》里一个时空转换器可以换来换去，但是这么关键的情节可不可以不要省略。不然这剧情可是怎么看怎么怪，而且，我是个脑子不打弯的人，非要亲眼看着左马介走入时空转换机换到另一个空间才能顺下去看。

综上所述，电软的剧情攻略啊，不多说啦，加油干吧。不想打击各位，大家还是要鼓足人生的风帆，开动你们十足的马力，努力开创游戏剧情攻略的新纪元！

——呼啸山城 半调子

这几期关于《电软》的攻略话题非常多啊，尤以半调子读者这封来信最"经典"。不仅说问题说到了点子上，而且还吟诗作句，好不精彩，即使是打击信，让经常受刺激的编辑们还是读得非常过瘾。其实编辑们也都会在每期杂志推出以后对自己的栏目自己的文章进行总结，有问题都要拿到桌面上进行讨论，而且最后主编还会拿奖金开刀，所以编辑们自己对大家的建议都是非常重视。在闯家，其实也没什么可遮掩的，有疮疤就要狠狠揭。我们的杂志还有很多问题，我想只要是一直有追看电软的读者也都知道我们的症结所在，当然作为编者自己也十分清楚，包括近期我们在努力作出的一些改变，无论您是否感受到我们的诚意，无论您是否发现了一些惊喜，这些都有编辑们不眠不休的努力。或许我们还真的努力不够，导致总是有这样或那样的缺陷。这些缺陷，大家嘲笑也好冷视也罢，无论如何请都给我们来信一封，让我们对自己更加清醒。虽然，电软已经有十年的历史，但还在成长的阶段，还在寻找自己的成熟，与中国的游戏产业一样，我们都清楚距离终点线还有多远，我们还要付出多少。现在要做的，我想就是让大家看到，你的来信你的建议你的感受我们都非常重视，我们不会敷衍，你提出的问题我们都会解决，下期不行再下期就一定要解决。每期杂志编者都会在制作完成前从头到尾反复通读，把问题解决在印厂门前，希望我们的成品都能得到大家的认可。听起来我像在喊口号，但风林自己心里非常清楚，我的态度是诚恳的，非常感谢半调子读者的来信，非常感谢那些对电软"失望"的读者，因为你们的评点可以看出是发自内心，希望电软更好。面对长长来信，下期如果我们不能做到今天的应许，还能做什么？

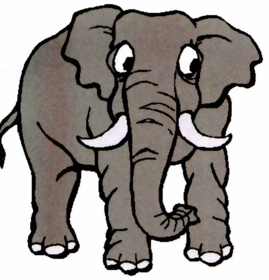




一周半，一百三十万本的销量让许多人将DQ现象再次端到桌面上讨论，虽然最终多以“DQ始终还是DQ”作为终结。对于DQ的热销，编辑部的两个大闲人同样有话要说。我们希望，电软也能一样。

DEBO勇者五

DQ为啥永远都这么疯？



我想这其中的理由有千条万条，许多是你没有亲身在日本生活的体验，便不可能体会和想象的理由。那么我们换位去思考一下，假设日本就是中国，DQ就是“仙剑奇侠传”，那“仙剑”的大获成功和兴盛不衰是否是必然的呢？即使2代作品让人感觉已经大不如前，网络版本也是毫无特色，但“仙剑”依旧是仙剑，只要它有新作推出，并能较之以前有不少进步，有几个中国玩家能拒绝它的诱惑。即使从没玩过前代作品的人，难道不会为了不被历史落伍，也要不断温习古董么？那现在我们把位置重新换回来，您看日本人玩DQ的执着就能理解了吧。

DQ和“仙剑”的共同点还在于，两者都是各自国家掀起RPG潮流的开拓者。

国民第一 无需道理



说DQ现象现在已经有点老声了，有不少人拿DQ跟口袋妖怪作比，其实两者的热卖是没有可比性的。DQ作为日本第一RPG，论资历，论人气，论影响都是毫无疑问的老大地位。DQ已经早已走出了游戏的圈子，DQ应该作为日本的一个符号，甚至说作为日本国民的一种习惯而存在。很多人只要一提到DQ，就毫不犹豫的请回家中。很多人对DQ的喜爱已经不能用“想玩”来解释这是无需争论的，没什么理由，因为她是DQ。拿DQ来证明什么完全是没有必要的，她就像一个老朋友，几年一见，除了亲切外，我们当然想了解这位老朋友的变化，即便只有怀旧。

拿到DQ，然后回家去聊侃一番好了。



作者/合金火腿

征兵

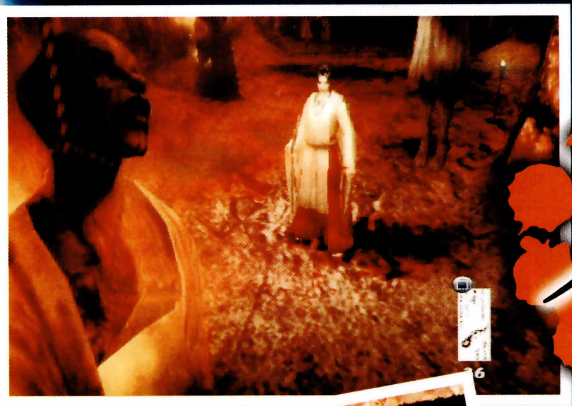
有这样一个机会，加入有十年历史的中国第一游戏专业杂志，成为我们的一员。如果你觉得电软有什么不足，并将这些问题与我们一起解决得更好，那就欢迎联系我们。电软广纳良才，这是一个充满机遇和活力的团队，这里有很多梦想等着你来创造。

游戏攻略编辑　要求：1、日语一级 2、能够独立完成游戏 3、应聘提交一份3000字左右能够反应个人能力的文章 4、文笔好

游戏文字编辑　要求：1、日语一级 2、对各类游戏有非常深入的认识和理解 3、应聘提交一份游戏专题策划方案 5、文笔流畅，写作能力强

应聘者请将个人资料和应聘内容寄至：北京安外邮局75号信箱 应聘组（收） 100011 咨询电话：（010）64472187

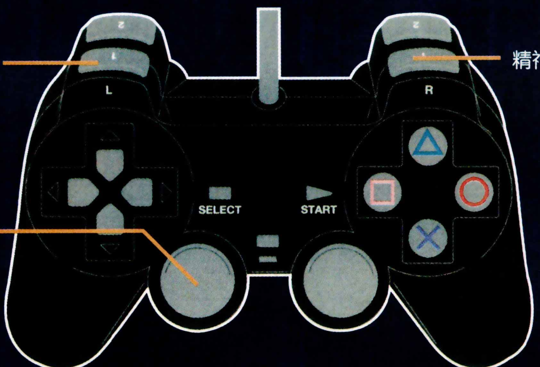
更详细的应聘内容请参阅本刊官方网站 www.vgame.cn







PS2	厂商：FROMSOFT	发售日：2004.4.1
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——



○：调查　　□：攻击(主要咒符，根据装备变化)
X：加速跑　　△：攻击(主要武器，根据装备变化)

完全系统解析

体力表示	体力表示是道具画面上的一个横条色线，蓝色代表好，黄色中，红色的话就危险了。
怨风	在走到怨气积蓄的地方会发生，会使角色进入眩晕状态，一般多出现在敌人较多的地方。
眩晕	被怨风或受伤害大的时候发生，此时画面发虚，一切咒符都不可使用，这个时候如果再被攻击到的话恐怕就难逃一死，可通过回复道具回复。
精神集中	长按R1，会有持续效果，可解消眩晕状态和回复体力。
符	咒符主要攻击用，式符可以召唤式神。式神可协助作战，同时可以用于转移敌人火力，是丰富战术的重要组成。召唤出受到一定伤害，或经过一定时间，以及在召唤出式神后进行精神集中，都会令式神消失。

引言

深夜，一个男人睡得正香，突然一阵诡异的儿歌声依稀传来……

他掌灯起身，四处寻找声音的来源。只是他没有注意，走廊一角的地上，一双眼睛正紧盯着他，眼里流露出的，是无比贪婪可怖的眼神……

他发现地上有很多虫子，正欲俯身细观之时，一阵怪风吹过，他被惊倒在地，拼命地护着掌中那一豆灯火。只是一切都未免有点徒劳，儿歌声逐渐远去，而一个女鬼却出现在他背后……

往日动听的儿歌，朦胧地伴着一场虐杀，没有惊叫与失措，只有血，不停地喷溅出来……

血染红了地板，尸体和一个红色的箱子被拖着向前挪，在这个寂静的夜里。

女鬼回到屋子里，两个红衣小女孩立刻停止了歌唱。她们合力把男人的尸体放进了箱子里，她的眼中又是流露出了那种无比贪婪的眼神，她迫不及待地像蛇一样滑进了箱子里。之后，两个小女孩把箱子盖好。

一切又恢复得和往日一样，这座老宅又沉沉地进入了梦乡……

阴之章

来到大屋前，姐妹二人看着门上的封咒。"父亲肯定在这里，只要我们在这里就能找到父亲。"姐姐暮叶说道。"只是……只是我总觉得这座宅邸有问题。""不要紧的，别担心。浮月，来吧。"说着姐姐推开了门。

浮月跟在姐姐后面，仍然觉得十分的不对劲。一阵儿歌声悠然飘

来，姐姐伴随着歌声开始剧烈的咳嗽，"姐姐！你不要紧吧！""我没什么大事。现在重要的是那边的人是谁。我去看看，我回来之前你不要动啊。"说着姐姐便消失了。

姐姐现在的身体状况怎么能不让人担心呢！于是泽月也跟了上去。

刚往前没走几步，突然一阵怨风吹了过来。一座石塔随之倒塌。

坍塌的石塔把路堵住了，在道路的另一端，泽月看到了神情怪异的姐姐，只身走进了黑暗中……

向前一路走到桑之下，在一具死尸身边得到蚕之木版和一个封魔之钉。还有一棵怪怪的桑树，上面有三个钉孔。树脚下有一个三角火堆，游戏中在这样的地方放纸船就可以SAVE。前面的两个门都打不开，只得向回走，有一座桥，桥头有一个灯台在闪闪发光。过去调查得到地图和延命之书，这时灯台里面佛像的头突然掉了下来，招来了一只饿鬼……

CHECK POINT！

这是全游戏的第一战，先找找感觉。一般普通的直立人型敌人都只有两种攻击方式：上来扑你和原地直接攻击。被饿鬼抱住之后只要快速摇杆就可将其推开，不仅不伤血，还可趁势上去反击。而被敌人的直接攻击打到则是要伤血的。被在地上匍匐的敌人抓住也只需摇杆就可将其踢开，基本上战斗的准则就是用咒符封住敌人不让其近身就OK了。

打倒之后多数敌人身上都会留下补充HP或记录的道具。过桥，在河边的地上有一具尸体，旁边有两个奇怪的小女孩。她们看到泽月后只是一阵怪笑就跑开了，这不免让人有点毛骨悚然。向前走来到药师堂祠，门口的一座小桥过去后有一个奇怪的门，上面有三个圆形空洞，旁边还有SAVE点。回到药师堂祠，从木格窗里能看到很多人影和恐怖的哀号，在一扇木门前又碰到了那两个小女孩。

她们坐在地上拍手唱着歌谣，但此情此景只能让人感到恐怖。她们看到了泽月，停止了歌唱。"大家，都死掉了。""对啊，大家都死了。"两个小女孩相继说着，还露出了奇怪的表情。"还活着的，只有主人的女



儿了。""不过，现在她还活着吗？"说完两个小女孩怪笑着跑开了。

在她们身后的门上拿到给夫人的书信，其它的门都打不开，只得原路返回桑之下。泽月看到一个阴阳师打扮的少女正把一艘纸船放进河里去，突然泽月被一个饿鬼袭击！那个少女使出了咒符消灭了饿鬼，"真是谢谢你救了我……""不，没什么。""我叫泽月，您呢？""我叫さくや，不过你怎么会在这里？""我是和姐姐为了寻找父亲而来的，他是一个除灵师，被请到这间宅子来。""嗯，我也正是和师父一起来这里除灵的。不管怎么说你一个人也是很危险。虽说有我保护就没什么问题，不过……啊，对了，给你这个，有了这个就不要紧了。"说着给了泽月一些咒符，"啊，这些咒符，和父亲平时用的很像。""哦，这么说你的父亲真的是一名阴阳师啊……"泽月也返赠给父亲给她的解咒血布，二人互道珍重而别。

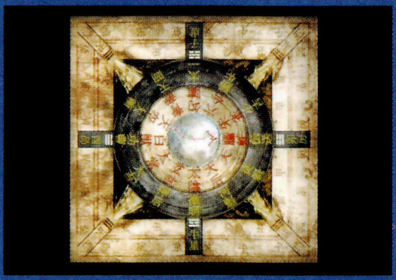
只是她们谁也不知道，泽月的父亲和关耶的师父，居然就是一个人……

泽月发现刚才一直被什么东西顶住的门，此时却虚掩着！门口还有一具饿鬼的尸体，似乎这里刚发生了一场战斗。这一切的一切都透着十分诡异，但寻亲心切的泽月已管不了那么多了，她毅然地踏进门去……

前行来到寝殿入口，台阶被一具尸体堵住了，前进到西侍所，地上有给牧业的信。前面的路都不通，只能从往里延伸的走廊走，进去的屋子里得到一个铁狮子和一些咒符。这间屋子里还有一个机关。

CHECK POINT！ 谜题！

轮盘谜题，用破军星（最后一颗星，就是勺子把的那颗）对准朱雀，白兽对徵明，巨门对准卯即可。其实只要对的位置没有错，在按键的时候会有不同的声响，靠这个也可以分辨正确的方位。



解开机关后进去杀鬼，得到一把钳子。前行走到西之对，看见一个少女，这应该就是那两个小女孩说的公主吧。她看到泽月后惊慌失措地跑进了屋里去。怎么这么胆小？泽月从走廊进去，却看到一个绿衣男鬼……她绕到了那间屋子的背后，从墙上的一个洞看进去，只见一个女鬼在地上匍匐着，爬向那个少女……泽月觉得这个女鬼好像和谁很像，但又一时想不起，于是又凑近去看，却看见了那个女鬼居然……"姐姐？！"泽月脱口而出。"怎，怎么可能……"

惊魂未定的泽月赶紧出门，来到了西之渡殿。这里的屋子里有很多道具。在一扇有三之封印的门前有一行血字："千万不要打开这个封印！前面有那个家伙在，那个家伙可和一般的饿鬼不一样……"从走廊进到寝殿，拿到一些咒符后进门，一扇屏风后面一具尸体倒了下来……在他身边得到一解咒血布。

出来后发现堵住路的尸体正在被一个饿鬼吞噬，泽月走路的声音可能惊动了它，于是它扑向了泽月……打倒之后从台阶下去左转，在一个祠台上解开一之咒后得到鸦之木版和一些咒符。

回到西侍所，原来那扇六之封印左边的路可以通过了，进去后是钓殿，有SAVE点和一些咒符。再回到寝殿，从右边的门解咒出去来到中庭，进一扇血迹斑斑的门，里面是二之封印的血布。用这个解开旁边的门，里面的柜子里有咒符，同时也有一个敌人。之后开门走到东之对，一直南行到泉殿，这里好像是宅子里饮酒赏乐的地方，这里有三之封印血布和另一个铁狮子，都是发展剧情的关键道具。只是别乐极生悲，要注意脚底下……

回来后去地图上的东随身所，解开封印后进门，里面乱成一团，满是血迹。在盔甲处有阴阳师的笔记，在旁边的柱子上发现一颗钉子，用钳子拔下来，会有一个敌人，打倒后得到一个破魔之钉。

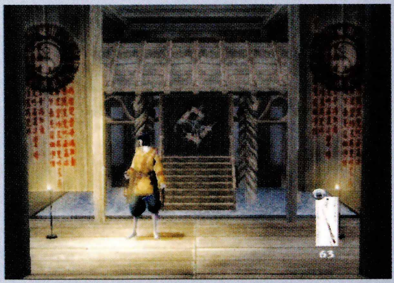
现在可以回东之对，在血帐篷旁边墙上有谜题。

CHECK POINT！ 谜题！

关于十二生肖天干地支的谜题，只需按竖着第2个，横着第2个，横着第4个就可以打开。



解开后进去有一些道具，拿完后把两个铁狮子放到祭台上，打开机关得到坏了的木版。



宅子里基本转够了，浮月也鼓起勇气去解开那个有血字的封印。进去后一直走有一间大屋子，在窗户处挂着一个铃铛，浮月伸手去拿，却没有够到。她又试了一次，在她马上就要碰到铃铛的时候……一张扭曲的脸从天而降！

BOSS

这就是先前看到的绿衣鬼，他像爬虫一样在地上爬行攻击。要注意的是他的攻击距离比较长，保持距离的战术有时未必能奏效，近身的实击也是必要的。

打败后拿到了铃铛，谁知道浮月出门后，地上的死尸突然动起来了！他的脖子越来越大，从他的脖子里钻出了一个圆东西，那上面的一张人脸依稀可见……

拿到铃铛后浮月回到了主人女儿躲藏的那间屋子门口，她拿出铃铛来晃了几下，门应声而开。一张惨白的脸出现在浮月面前，"每天夜里，都会有歌声。之后人们就会得病，永远也好不了……夜里听到歌声的人，就会被杀，被鬼拖走，被……"远处，儿歌声又悠然传来，"不！"她突然变得歇斯底里起来，"不！我不要被他们带走！"可门已经打开了，小女孩面无表情地说道："找到你了。"仿佛这一切都只是一场游戏。这时那个女鬼突然出现在少女背后……

拿到屋子里的破魔钉后，浮月想：无论如何也要把这件事查清楚！她直奔药师堂祠的那座桥边的门，她把蚕之木版钉在上面的圆孔里，鸦之木版钉右下，坏的木版钉在左下，门开了。

一直走下去爬绳子上去到药师堂北，直走到药师堂南，这途中的屋子里可得冰雨灵刀。尽头发现一个老和尚正在被一群饿鬼围攻。"别过来，不用管我！我已经活得足够长了，倒是这些病人，不和人交融会感到十分痛苦……"话还没说完，一双手就从后面伸出来，勒死了老和尚！

尸体旁边得到如来的药壶，回原来路上有一间被蜘蛛网围住的门开了，进去拿完道具后进到药师堂本堂，把如来的药壶放到佛像手里，下地下道拿完道具后上来，会看见一个女鬼正往一个红色的箱子里塞着一团血乎乎的东西……

BOSS

有点像绿衣鬼，也是擅长长距离攻击，并且在伸脖子时有一段无敌时间，要注意。加上地形狭窄，不宜打消耗战，靠猛烈火力压制它。

原来这个女鬼就是宅邸的女主人……来到茧之道后注意拿一把镰刀，用它来砍掉蜘蛛网前进，之后跟着那个女鬼一直走下去就可以了。走到有多箱子的地方调查，父亲会出现，告诉浮月用这种秘术就可以治好姐姐的病。

接着来到蚕之社 天之鸟居，起点不远处就可以找到八之解咒血布。只是浮月的身体状况越发的反常……爬梯子上去到纳屋，拿完道具后经浮月的住所到蚕之社本殿，搜查一遍后回纳屋，会看到年长一点的师兄也被妖术附身了。

BOSS

他坐地上攻击，而且是用咒符攻击！所以浮月也没有攻击距离上的优势了，好在他移动和攻速都很慢，利用空间周旋便可。

从他的尸体上找到七之解咒血布，之后从墙上的洞钻进去回到本堂，解封印过去，有SAVE点。此时一段往事像心魔一样占据了浮月的思绪……



从前，浮月的住居前。"姐姐，还没好吗？""再有一点就到了，坚持一下。"浮月在上面拉住绳梯，来让姐姐爬上来。"哎，"这时一个奇怪的声音传了过来，"一起玩吗？"她回头一看，居然有两个表情可怖的小女孩紧盯着她！她手一松，姐姐就掉进了深渊……

任凭她怎么哭喊，姐姐也不会醒过来了，"你想让她活过来吗？"她听到那两个小女孩说，她转过身，发现不知什么时候她们的身后多了一个红色的箱子……

"你想让她活过来吗？"

睁开眼一看，原来自己掉到了蚕之社的崖之下，上去从纳屋走到茧之道北西，有SAVE点，在书架上得到铁锤，把房间尽头的红色墙壁打破就可以进去。一路走下去，一间屋子里有一条血色的河，河上浮着很多形代舟，看来游戏里放出的纸船都流到这里了，这意味着生命的终点吗？浮月正这样想，突然一股怨风吹过，墙上竟然隐约地出现许多人头，他们张开嘴，说着话，唱着歌……浮月只觉得天旋地转，她用尽力气用铁锤打破了红色墙壁跑了出去。

一路前行，打开一个七之封印到茧之道南西，按地图走到书屋，找到了五之解咒血布，还发现了一本书。

浮月读着书上的话："……如此反复九次，桑树的果实……疾病，再也不可能治好了……"浮月被这些语句惊呆了！"看来交融进行得很顺利啊。"出现的正是道珍！"爸爸！你说过把姐姐放到那个箱子里，就会治好她的病的……"他一把推开了自己的女儿，"傻



瓜！你居然没有怀疑我，有用这样的方法治病的吗？而且暮叶，也是你杀死的吧……哼哼，看来你的身体马上也会需要血和肉的，到时候最好不要抗拒，乖乖的享受吧，哈哈哈哈！"说完他扬长而去。

这一切的一切，已经快把浮月打跨了，她觉得头不停地、越来地变得沉重了，她觉得自己好像正在变成另外一个人……解开地图上最后的一个五之封印，回到药师堂地下。

浮月拖着沉重的脚步，走向路的深处。终于她战胜不了心魔，"谁……如果再不和谁交融的话……啊！好痛苦……"她无力地趴在一个木栅栏上。"浮月！"听声音，应该是さくや，"你没事吧，这里不能再呆了，你的姐姐也……"这时，突然一只锋锐的爪从木栅栏的另一端伸了过来！"浮……月？"さくや惊异地问道，"求求你，救……救……救救我吧！"浮月突然站起，只是眼中再也不是人类的目光，她的一双手，紧紧地扼住了さくや的喉咙……

阳之章

一群阴阳师模样的人走近了那扇门，"这就是少纳言的宅邸吗……"为首一人说道，"不过师父把咱们四个都叫来，还真是少见呢。""嗯，赖近都已经失踪了一个月了，而

且据说这之后进来的人没有一个能活着从这里出来。""不过没关系，这些鬼怪还不是师父的对手。"年纪较大的师兄说道。而さくや的思绪，却回到了前几天……"师父。""有事吗？""是关于藤原近赖的宅邸的事，现在全京都的阴阳师都对此没有办法，单凭我们的力量恐怕……""你也是继承我法力的传人，而且晴明那小子，也已经不是不经世事的楞头青了。你有什么可怕的？""喂！"小师弟的叫喊把さくや拉回现实，"师兄们都已经走了啊，你要是再不出发的话，就要晚了！"

さくや嘴上答应着，心中仍是疑团满腹。

さくや的起始点是东门，先进到车宿，有饿鬼，消灭后附近有咒符等道具。之后先往南到泉殿的酒场拿铁狮子。拿完后走到中庭，先从桥下蹲着走过去（在可蹲行的地方按○会有提示），在河边有2个灯座，这里碰到了小师弟道真，他正把一艘小纸船放到河里，随波而下。"你也在这里放纸船吗，你看，纸船上有个人形，可以代替你洗清灾祸……"

刚从SAVE点离开，突然背后出现了两个长相完全一样的小女孩，她们的神情似笑非笑，十分古怪，让人不寒而栗。突然一个伸出手来，指着一扇满是血迹的门。

再蹲着走回去，经东之对回到中庭的走廊，进刚才那个血门，刚一进门就被外面锁住了。而房间里却有一个兄弟正兴致勃勃地大嚼特吃（生X危X……）……消灭之后在屋子里发现了一个奇怪的箱子，里面血迹斑斑。出门碰上了4人里较为年长的一位师哥，"さくや！""师哥！你看见刚才谁从外面把门关上了吗？""没有，哦！？"他好像对屋子里的那个箱子很感兴趣，"哼哼，是这个箱子吗……你先去别的地方看看，快出去！"被半推半劝地赶出屋子之后突然发现地上有很重的血迹，而且还很新。并且原来门上的四之咒也不知被谁解开了，好像还是刚解开的。看着半掩的门，さくや觉得与其说这是一个谜，还不如说是一个阴谋……

进门后来到寝殿，右上处又有一处血迹，且门打不开。这时一只手慢慢地伸向さくや……

在寝殿正间里找到咒符和"给赖近的书简"，再从正间的门进去，在一个屏风后发





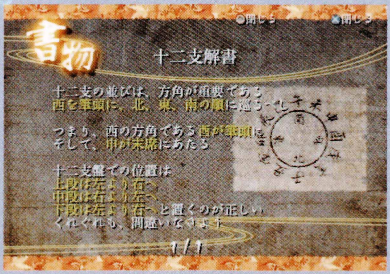
现一具尸体，其倒下后在他身边找到二之血布。这样就可以解开有二之咒的门了，把以前还没有解的封印搜刮一遍吧。然后到西渡殿，又看到了那段血字："千万不要打开这个封印！前面有那个家伙在，那个家伙可和一般的饿鬼不一样……"旁边的女房侍所里有十二支解书和女房的觉书，出来后有2个敌人。过去后到姬之母屋，一样的少女跑进屋的剧情，一样在房间后的洞里窥探，看见鬼……

完成后无路可走，只得向西走，到西侍所，地上有道珍的书册。前面被尸体挡住了路，只好转弯进十二支解轮盘室，拿到铁狮子后顺便解掉谜题，得到钳子后出来，到寝殿入口处，饿鬼一样会主动帮你开路，消灭之后下去左转解祠台的一之咒，得到鸦之木版和咒符。向西侍所方向走，这次来到的拦路死尸的另一侧，调查闪光点可得铁锤，往南走是钓殿，和浮月一样杀敌后拿到星名图解书和咒符。回刚才解一之咒符的那个祠台，用铁锤把旁边的门敲开。一直走下去，到桑之下，会碰到浮月，剧情一样，并得到三之咒血布和封魔之钉和蚕木板。只是有一点要注意的就是，浮月出来的地方居然有一个开着盖的红木箱……

到西之渡殿打开有血字的门的封印，进去拿铃铛时又碰到绿衣鬼，对付他的要点基本和阴之章相同。拿到后回少女的门前开门，"这里……好强的妖气，绝对和平常的地方不一样。"

拿到屋里的封魔之钉后去东随身所的柱子拔钉子，再去解血帐篷屋子的谜题，把两个铁狮子放上去后得到坏木板和北斗7星星名图。此时回到桑之下，却看到那个年轻一点的师兄正和浮月姐妹在一起……

在药师堂的机关门前碰到了小师弟，按和浮月一样的方法打开门后下去。突然他们听





到了一种很奇怪的声音，小师弟这个时候表现得很成熟："你去探路，我在这守着绳子，以免被断了退路。"这里是药师堂北，出门能找到地图和一些道具，沿途有SAVE点。走到一处有很多佛像的地方，门上有六之封印，进不去。掉头回去的时候又碰到了那两个小女孩。这时道路另一头原先进不去的门开了，进去到经文部屋，里面有敌人和一些强力咒符。走到头发现一位老和尚在对着木格窗外哀号的人们念经，"您是？""我是？啊，我是在给这些人念经。他们被鬼力所吸引，必须要和人的血肉结合成为更高级的怪物才会消除自身的痛感，这就是所谓的外道邪法"九怨"。但我佛的力量定会战胜这些妖魔外道，这里有我就够了，你赶紧走吧。"

再回到佛像处，却不知道谁把六之封印的门打开了，进去后是药师堂本堂。扫清敌人后两个小女孩再次出现，她们脸上的表情更加可怖，二人齐指着一个打开的地下道，并发出一阵怪笑。下去后是本堂地下，下面有一个阴阳师模样人的尸体，旁边得到水灵扇，前面的门打不开，又得回头。

走到半路，两个小女孩又出现，并怪笑着跑开，追！这时迎面也冲过来一个人，却是小师弟！"不，不好了！鬼...鬼啊！！"只见他身后鬼影飘动，等さくや回过神来，只听见了一声惨叫和小师弟被拖走的情形。

突然那个少女的话在さくや脑海中闪过，"夜里听到歌声的人，就会被杀，被鬼拖走，被……"她不敢再往下想了。快步追回本堂，只见这个鬼正在往红色的箱子里塞着什么东西，さくや凑上去一看，那手中的一团血淋淋的东西赫然就是小师弟的尸体！！

BOSS

这个BOSS基本和绿衣鬼差不多，都是趴在地上做长距离攻击。只不过她的攻击更狠，范围更远，而且在她脖子来回晃的时候还有一段无敌时间。本堂的地形又十分狭窄如果打游击战的话有点得不偿失，不如召唤出式神加强力咒符一气猛攻来得实惠。

在红箱子里又有道珍的书册，还有六之解咒血布，把地图上附近的六之封印都解开后到西侍所，去往钓殿的那个口，把那扇六之封印门打开，到西门，直穿过去就到了社

之道南，这里又碰到了浮月姐妹。

"你来的正好，山上就是神社了。""哦，多谢您照顾姐姐。"浮月很有礼貌地向师兄道凉致谢，但他显然没把这当回事，"嗯，不过山上好像妖气很重的样子，没有别的路吗？""这个，我从小就没下过这座山……"浮月很抱歉地说道，"哎，其实我们只要去神社的话，就一定能发现什么。"姐姐暮叶插嘴道。"那，父亲呢？"浮月很担心地问，"没事啦，父亲的力量那么强大，怎么会有事。"道凉却不耐烦了起来，"不管你们了，我先去了。"浮月见状也只得前行，さくや也跟了过去。只是，她隐约觉得道凉和暮叶说话时的神态非常奇怪……



这段只需要跟着前面的人影走就行了，途中灯台有地图，有一段路有石头台阶，按○跳上去就行，さくや走近了才发现，原来她一直跟着的人影居然是鬼影！前面是死路，战斗后回灯台处，走另一头，有两只猩猩怪，比较强力，要小心应付。

出去后在山崖上看到了浮月，"啊，这固定绳子的木桩脱落了，只有找到锤子才能修好。"按浮月的指示到伐木小屋，千万不要贸然进入，否则会死得很惨。先在窗边往里面看，有一只巨大的猩猩怪，要趁它走出屋子的时候进去！拿完地上的咒符和铁锤后迅速出门！但就是这样，さくや还是被它追上了……

BOSS

这个怪物非常强力，不要有什么保留，把最强的咒符都拿出来收拾它吧！虽然地形很宽阔，但它的攻击范围相当广，所以打游戏并不是上策，咒符"火龙"会追踪攻击，是个不错的选择。

回到山崖把铁锤交给浮月，浮月用绳子把さくや拉上来，只是此时她的神情突然一变："这次，我一定会仔细，不会再犯错误了……"

跟着浮月走进神社，发现道凉和暮叶正在树下把玩着一只蚕，且神情亲密。"这真是有意思的东西啊！""是啊，我正在想蚕中虫到底在想什么，"这时浮月说，"在那里面，一定会看到一个非常非常长的梦吧……""哼，"道凉不屑道，"那些饿鬼又来了，我在这里休息一下，敌人就交给你了，さくや。"



从这里往回走右转，走到蚕之社入口，进到本殿后从惟一能走的门出去，到浮月住居前，进去后能找到很多道具，在暮叶的房间里拿到暮叶的日记后会看到一个鬼影……并在窗前看到了一出惨剧：她突然听到浮月姐妹的争执，暮叶好像发了狂一样，"那天你就是在这里把我杀了的！就在这里，你也像我一样，掉下去吧！""姐姐，不要啊！"浮月被推进了深渊……

回到本殿，在想出门按原路返回的时候道凉突然出现，并且神情和口气与之前大不一样，"好久不见……蚕的谜，你明白了吗？我终于明白了九怨的秘术了，好像在梦里一样。哈哈。浮月也被杀了，就在这里……只要你不拿着蚕，就会很危险啊。哈哈哈！和你交融，我的咒力会变得更高，就让我来告诉你被茧裹起来的快感吧！"说着他扑了过来。

BOSS

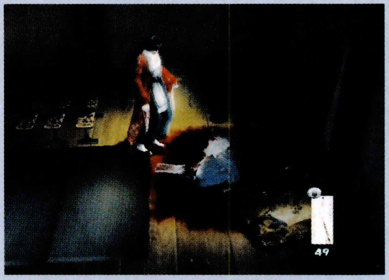
这个BOSS最大的不同就是他也是人形，并因为是阴阳师的关系，所以也会发出咒符来攻击你！这就显得比其他BOSS要难对付得多，最好用"千印雪花"封住他的攻击，趁他被封住的时候猛攻，好在他的耐久度并不高。

从BOSS身上拿到四之解咒血布，打开本堂里的门，里面有最强的扇子"赤帝赤红扇"，墙边的木扳手也要拿走。原路返回树下，突然发现树下有一片很新的血迹，随着血迹东拐西拐，最后来到了一个血污不堪的红色大筐前，さくや的脑子里立刻乱了……打开箱子，果不其然，暮叶又和一个人进行了融合邪法，现在她成了身上有两个人头的怪物！

BOSS

虽然出来得比较靠后，但这个BOSS反而显得没多厉害，有两个人头，的确攻击手段变得十分丰富，但攻击速度就太那个了吧……近身战也可以比较轻松地进行。不过这也是最后的一个BOSS了，所以有好东西也别留着了，尽情招呼着吧！

击退怪物之后在筐里找到七之解咒血布，把竹排旁的门打开，进到纳屋，走到河边水门，用木扳手把机关打开，进去拿到神镜。



再回到树下，从绳梯子下去，把神镜放在祠台上，墙壁上出来一条新的路，是茧之道西北，有SAVE点。拿到铁锤后敲破墙前行，在这里几乎就都是一条路了，一直走到木格窗的房间，突然一阵怨风把门吹得关上了。此时墙上居然出现了一张张人脸，他们各自说着自己的经历……

赶紧打破墙壁进到茧之道西南，这里有很多新的红箱子，只是地上血迹斑斑，还有好多马上就要成型的怪物在箱子中蠕动着！九怨之刻就要到了，这里的所有人都会渴望与另一人的肉体和血相交融，只有这样才能摆脱自身的痛感。这疯狂而邪恶的时刻，即将到来，在天尚未破晓前……

事不迟疑！さくや按地图通过人偶之间来到书屋，得到了五之解咒血布。一切终于都该结束了！只是这时候道珍却突然闯了进来！他们的一席话，真相大白。原来道珍为了完成九怨邪法，竟然把自己的女儿和弟子们叫到鬼宅里送死！

さくや快步跑回有很多红箱子的屋子，从这里的另一个出口出去，解开了地图上的那个五之封印，回到了本堂地下。这时她看到就连那两个小女孩，只剩下一个还站在那里怪笑，而另一个，则血肉模糊地倒在地上！疯狂的时刻终于来到了！就连那两个小女孩都……さくや没有时间多想，因为又有一个女鬼向他扑了过来！这个女鬼比前面的任何一个BOSS都强，因为她根本就打不死！用尽了身上所有的咒符也打不倒她，さくや只得直冲过去，打开门夺路而逃。

出门又看她一路狂冲出去，她要离开这个鬼地方！

当走到一个木格栅栏时，她依稀地看到一个人影，好像就是浮月！于是她就走了过去……

九怨之章

[京都内 少纳言府]

平安时代名声最盛的阴阳师，安倍晴明，缓步走进门来。

"报告！南边有股臭气。"前去探察的善鬼汇报道，"嗯，看来那些妖魔外道就是在那里了……"

[本堂地下]

浮月的手，紧紧地扼住さくや的喉咙，さくや快不行了。浮月在一瞬间好像恢复了理智，"是さくや吗……"她痛苦地抱住头，"快逃！求你了，快从我身边逃走！"さくや见状，也只好去寻找拯救浮月的办法，"浮月，坚持住，等我回来救你……"

晴明的起点也是东门，只是能走的路很少，道具也不多，行进路线基本就是单一的。经东之对到寝殿下台阶，走到桑之下。

在桑之下，晴明发现了一棵怪异的树，"臭味，是从这桑树而来的？"，她又在树上发现了几个钉穴，"看来是要用钉来镇住这里的瘴气……"

走到药师堂的机关门前，可以找到两个封魔之钉，拿到后回桑之下。

满身血迹的さくや吃力地走回了桑之下，仅剩的一个小女孩看见她的狼狈，似乎是在嘲笑地又唱起了那恐怖的儿歌。"是怪物吗..."晴明突然出现，小女孩口中叫着猛冲向她，但只一击就被击退了。咒语，从晴明的嘴里唱了出来，钉被钉到了树上，小女孩身上相应的位置立刻就流出了血！

"嗯，"她发现了さくや，"你是道满的徒弟，他现在怎么样了？""他，他！他竟然用自己徒弟和女儿做生祭，来完成邪法！"さく



や愤怒地说道，"哼，这很像他的风格。""在地下洞窟里，还有一个叫浮月的女孩，也是成为了祭品，不论如何，请您救她……""嗯，虽然我不能保证什么，但我会留意的，"晴明回头看了一眼半死不活兀自挣扎的怪女孩，"看来两颗钉子还是不够的……"

她从旁边一直打不开的门，走了下去。

下面挂着很多尸体，还烧着火。这里的路





大家也应该熟悉了吧，毕竟都走了两遍了。在施术间后面的一条路里找到地图，去茧之道南西找到九个封魔之钉，然后回到施术场一进门的平台处。

她走到了施术场的中间，突然门一下关上了，"我正觉得很奇怪，为什么九怨仪式进行得很不顺利呢，原来是你在作怪！"道满突然出现了，"道满，几日不见，看来你进入魔道渐深啊。"道满没有回答，"晴明，如果用你的血肉的话，应该会做出最好的茧吧"说着，他关上了最后的一道门……

FINAL BOSS！

不愧是最终BOSS，道满的实力绝非一般。不仅会用各种咒符攻击，还会用防护罩防御，而且速度也不慢，真是强敌！不过最强阴阳师晴明的名头也不是盖的，考虑到召唤善鬼主动攻击的话道满会不停防御，倒不如召唤护鬼防守，然后伺机用强力咒符猛火力对其进行打击。

道满终于倒在了地上，"如，如果九怨之法达成的话……"这时浮月突然出现在晴明背后，她已经完全魔化了！她猛地扑过来，晴明躲开了，可她却发现了道珍的尸体，她似乎对自己父亲的尸体很满意，于是……她竟然拖走了道珍的尸体！这一切惨剧的幕后指使者道满，算尽机关要进行九怨邪法，但谁能想到他竟然成为自己的女儿，那个他拿来当生祭的女儿的祭品！这个黑色幽默实在是太黑了，让人有点不寒而栗……

为了探究这一切的最后，晴明也跟着浮月走了上去……

她看到さくや正声嘶力竭地叫着，"停手！不要啊浮月！"但伴着怪女孩的歌声，九怨之法又在进行着。浮月正无表情地把道满的尸体装进红箱子里去，跟着她也……

怪女孩看着这一切，猖狂地笑了起来，"成功了，马上，就要，新的桑树，发芽，我的妹妹，嘿嘿嘿！""闭嘴！"晴明把钉子再次钉在了树上，怪女孩应声而倒，再也不会唱出那个儿歌来了。

她走到了箱子前，"下面，我虽不想这么做，可也没有别的办法了，"说着举起了枪，"请等一下！"さくや拼死地挡在了箱子前面，"这个女孩，从小就没有出过自己的房间一步，她绝不是坏人，只是被自己的父亲利用……如果就这么死的话，实在是太可怜了……""你知道箱子里将会产出什么样的东西吗？"晴明反问。

"不！即使是这样……"さくや仍拼死相护，"我明白了"，晴明也似乎被感动了，"不过，你最好还是拿着这个。"说着把封魔之钉给了她，"这，这是？"さくや问道，"拿着他，你会安心的，即使有危难时……"说着，晴明飘然而去……

一切都结束了，さくや看看手中的魔钉，那红色的血箱，桑树，死去的两个怪女孩，逐渐远去的晴明。这一切，都像一场梦一样。

远处，一轮新月慢慢地浮上了夜空，万籁俱静。

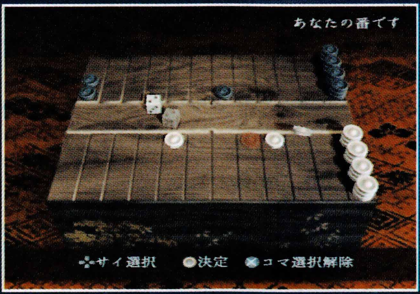
明天，应该会更美好吧……

—— The End ——

通关之后

三人全部完成一次之后游戏开始时可选择"至难""凄绝"等高难度，同时最强装备模式也可选，上来就有全部三种武器和所有咒符，且每种符的数量也很多，可以尽情肆虐鬼怪们，同时还有累计受攻击九次就GAME OVER的变态模式……

隐藏模式

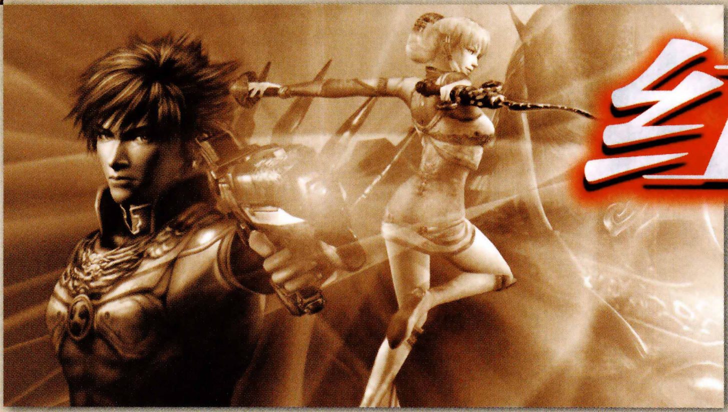


这游戏里的隐藏道具有2个，分别得到之后就可以进行日本传统的双六游戏，不过规则我是……实在不明白的说－－！召唤达人解释下！

入手地点——浮月：河边纳屋左

双六棋子/さくや：浮月部屋内 双六盘。

■文/无无　编排/宇部



红之海2 Crimson Sea

PS2	厂商：KOEI	发售日：2004.4.15
	类型：ACT	价格：6800日元 其他：——

因为没XB，在PS2版的红海2出现之前还一直对这款由光荣制作的泛滥型的ACT之一没表现出多大的兴趣。但是当笔者第一次见到这款游戏时就有一种说不的感觉，这，这，这不就是PSO+无双的混合体吗?虽然笔者并不是很喜欢无双系列，但是对PSO可一直是情有独钟。在熟悉完本作的系统后发觉游戏的可挖掘性很多，尤其对其剧情产生了浓厚的兴趣，这也是笔者可以坚持不懈的继续游戏的源动力之一。自由度非常高的培养系统以及数量丰富的任务关卡大大地延长了游戏的寿命。惟一可惜的就是可供使用的角色太少，并且动作和攻击判定的重复现象太严重，使得乐趣大减，即使如此本作也绝对是近期的ACT大作，是所有动作游戏爱好者所不容错过的佳作。

基本操作

- 方向键/左摇杆………控制角色移动
- 右类比摇杆……………………旋转视角
- △键……………………剑攻击/取消
- ×键………………………………跳跃
- □键……………………枪攻击/决定
- ○键…………发动NEOPSIONICS攻击
- L1键…………配合方向键或类比摇杆实现Shift移动和切换锁定目标等
- R1键……………………配合方向键或类比摇杆实现Spin移动和锁定攻击等
- L2键……………………切换枪系武器
- R2键…………发动TIME EXTEND
- L3键……………………切换地图
- R3键……………………切换视角高度
- SELECT键………………进入主菜单
- START键………………………暂停

系统详解

POINT 1 作战前的基础知识

●**关于“任务”：**

本作的进行方式是由若干的任务所组成的，中间穿插了一些BOSS战和剧情交代。每完成一个任务后，都会获得相应的奖励和评价。但是如果中途退出任务或者死亡的话，除了任务中获得的经验值会保留一半外，任务中所获得的Origin以及一些补给道具也将会回到进入任务前的状态(关于Origin的作用详见后文)。

●**任务完成后的评价可以详细分为：**

时间/受伤害值/连击数/消灭Menace数量

(这里其实还有一个“特殊”的评价。不过只有少数关卡拥有，不在这个讨论范围里)

每项评价最高为“S”，最低为“C”。如果可以得到关后的全“S”评价的话，将可以获得任务的额外奖励。(注：如果“特殊”一项拿不到“S”的话也同样无法得到全“S”奖励。)每个任务的“S”级评价标准并不相同，但是评价的前两项“时间”和“受伤害值”却一直是和后面的“连击数”和“消灭Menace数量”对立而存在的。如何在它们之间做出权衡很多时候比完成关卡本身更重要，这也是为什么有些关卡虽然本身难度并不高，但是想获得全“S”却有非常困难的原因。因为本作任务



众多，类型各异，如何在HARD难度下拿到全“S”还要靠玩家不断的去探索咯。

●**关于雷达和地图：**

本作厂商非常友善的为玩家设计了两个地图，一个是画面左上方的关卡大地图，另外一个就是画面右下方的局部放大地图，也就是所谓的“雷达”。大地图是可以在OPTION中选择“关闭”或者“选择性的打开或关闭”(切换方法是L3键)。它的作用就是可以宏观地了解到目前主角所在的位置以及一些关卡中目的地或者目标道具的所在位置。但是大地图无法细致地表现出地形以及敌人的分布状况，这个时候就必须要观察雷达。雷达上面可以确切地显示出主角周围敌人的位置，对一些特殊的敌人也会有特殊的标志(显示颜色为红色)。而且到游戏后期一些地形的复杂场景，雷达的作用更是显得无比重要，所以在游戏时一定要灵活运用好这两项设定。

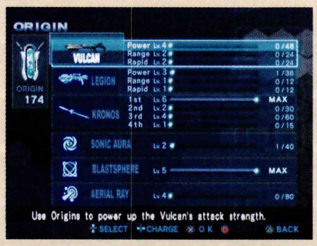
●**关于Vipa Round：**

Vipa是道具机器人中无法买到的道具，必须在关卡中破坏一些木箱之类的东西后才可以得到的。其实简单点说它就是一种特殊的弹药，可以暂时的使主角的枪系武器的攻击力上升，但是子弹的数量是有限制的。另外在道具机器人那里买取RESERVE后，可以提高Vipa的携带量，在对付BOSS或是一些比较强劲的敌人时有非常不错的效果。

●**关于Origin：**

在战斗中消灭敌人后可以得到一定数量的Origin，它是本游戏中最重要的固有道具之一，因为主角武器以及必杀技的升级都需要消耗Origin。但是要注意当中途退出任务或者死亡的话，再次进入任务刚才所得到的Origin将不被计算在内。但是如果是在任务中途回到IAG，那么还是可以保留关中所获得的Origin。

●**相关武器的升级选项：**



●**枪系武器分别为：**

力量(Power)/射程(Range)/命中率(Rapid)

最高等级为5。

剑系武器则是按照GRAVITY BLADE四种不同的连击数来升级，最高等级为6。

而NEOPSIONICS的升级消耗Origin也是最多的。满级为5级。

枪系武器中最应该优先升级就是射程，这对游戏的影响非常大，否则连敌人都锁定不上，别说打了。而剑系方面个人比较推荐1ST和3RD两种。前者是达成高连击数目最有效的方式，后者则是单体攻击最强技能。

POINT 2 操作知识进阶

●**本作的移动方式分为四种：**

Free、Shift、Spin、Lock On。因为Lock On为特殊操作，将单独进行说明，这里先介绍另外三种移动方式：

Free——

通常3D动作游戏所常用的自动追尾式移动方式，没什么可说的。

Shift——

按住L1键使用左类比摇杆或方向键控制角色移动，人物将一直面朝一个方向移动。视角将不随着人物移动的转动。

Spin——

按住R1键使用左类比摇杆或方向键控制角色移动，在进行左右移动时，人物的视角将以脚为轴心进行旋转，前进和后退时Shift相同。在进行道具搜索的时候可以起到比较好的效果。

Jump和Evade——

使用×键配合方向键可以实现跳

跃，但实际上游戏可以利用到跳跃的时候并不是很多。相比之下Evade的作用却要大得多得多。

（按住L1键/R1键进行跳跃）Evade其实可以看成是低高度的跳跃，不过因为其非常高的灵活度和有一定的无敌时间，是与众多敌人周旋的最有效的手段。

POINT 3 关于基本攻击

基本攻击分枪和剑两种。枪攻击时可以在VULCAN和LEGION之间进行切换（方法是L2键）。前者的连射速度比较快，但是攻击力稍弱，对于一些有高防的敌人时最好还是用LEGION，而且有时还可以无视敌人的能量罩进行攻击。只不过LEGION攻击后的硬直时间比较长，在被敌人围攻时尽量少使用。剑的普通攻击实际上没有什么意义，在实际游戏时被使用的很少，所以还看后文的GRAVITY BLADE的讲解吧。

POINT 4 LOCK ON锁定

当敌人在武器的射程以内时，就可以使用锁定（LOCK ON）。方法是按住R1键，当锁定一个目标后可以用L1键进行切换。锁定敌人后移动会以敌人为轴心进行，这时如果按×键跳跃将变成Evade。在实际战斗中，锁定攻击是最常用的一种攻击方式。尤其是在一些需要杀死特定敌人的关卡，更显得格外重要。但是盲目的进行锁定只会使自己失去方向感，从而失去有利的战局。

POINT 5 NEOPSIONICS

本作中的NEOPSIONICS的也就是通常所说的必杀技。当NP Gauge被蓄满时就可以使用NEOPSIONICS了。不同的NEOPSIONICS使用的效果也不同。初始状态下主角只有一种NEOPSIONICS，只有随着等级的提高才可以习得威力更大攻击效果更好的NEOPSIONICS。利用Origin将NEOPSIONICS升级后，可以增加技能的攻击力，有些则是增加攻击时间，如男主角的AERIAL RAY。增加NP Gauge的方法是不断攻击敌人，如果可以获得连击(Combos)则NP Gauge的上长速度会成倍增加。当然被敌人攻击时也可以使NP Gauge增加。另外在使用NEOPSIONICS时也可以回复一定量的HP，攻击的敌人越多，回复的HP就越多。在场景有数量众多的敌人时，将NEOPSIONICS使用在Combos中间其实是一个非常不错的战术，不仅可以一次性的大面积的杀伤敌人，还可以利用高Combos来大大地提高NEOPSIONICS的使用间隔时间。



POINT 6 TIME EXTEND

进入TIME EXTEND一共有两种方式，第一种是当Combos的次数达到30或是30的倍数时会有3秒的奖励时间，还有一种方法是消耗NP Gauge中1/3的NP值，按R2键进入TIME EXTEND，会有5秒种的时间。进入TIME EXTEND后敌人的速度会变慢，而且主角将拥有的瞬移的能力，方法是按×键配合方向键。就笔者实际游戏实验来看，TIME EXTEND并没有太突出的作用，消耗1/3的NP换来5秒种的TIME EXTEND实在是有些不值得，倒是Combos奖励的那3秒还有些用处，利用瞬移逃跑倒是不错的选择。

POINT 7 GRAVITY BLADE

最后两个部分将是本作战斗的核心部分。GRAVITY BLADE可以看成是OVERDRIVE的前置。因为剑的普通攻击是最多四连击。根据连击数目的不同GRAVITY BLADE也分为四种，GRAVITY BLADE的使用对方向要求很高，必须是在最后一击攻击时按主角面朝方向的相反方向，这里用类比摇杆要比方向键效果更好一些。

GRAVITY BLADE的威力很大，对一些防御力高的敌人有非常好的破坏效果，熟练掌握也是OVERDRIVE使用成功率的前提保障。

POINT 8 OVERDRIVE

作为GRAVITY BLADE后的追加攻击，OVERDRIVE有着超强的攻击力，一般情况下GRAVITY BLADE+OVERDRIVE如果全命中的话，可以秒掉绝大部分的小喽罗。使用方法是在GRAVITY BLADE结束后的0.3秒内按□键即可发动OVERDRIVE。但是必须武器等级在LV2以上时才可以使用。不同的GRAVITY BLADE后所追加的OVERDRIVE各有不同，并且它的攻击效果还跟枪系武器的等级有关。除了1ST的OVERDRIVE是用LEGION攻击外，另外三种都是利用VULCAN来追击。这样看来仅仅提升OVERDRIVE的等级还是不够，如果想获得最好的攻击效果还要提升配合的枪系武器的等级才可以。而且OVERDRIVE还有一个最大的优势就是可以利用它来达成高连击数，因为在本作中普通攻击很难连到一个很高的Combos数，因为中间可以间隔时间太短了，OVERDRIVE攻击数并不直接加到Combos里的，而是单独算到Chain中，结束OVERDRIVE攻击后，Chain的数字再以倒计数的方式加到Combos中，这样等于是延长了连续攻击的间隔时间，要达成高Combos就容易得多了。因为Combos也同样影响着关后的评价，所以一定要熟练掌握OVERDRIVE这项技能。



全任务一览

GRARVE



●ALLARGANDO：

[未知的Menace]

Menace繁殖的巢穴被人们称为Scyllanus。现在很多数量的Scyllanus聚集在Allargando。要在它们危及到城镇之前将其清除掉。

任务：清除掉Scyllanus巢穴。

备注：小心Scyllanus的卵攻击，在某些区域Scyllanus是不会受到伤害的。

攻略要点：Scyllanus的数目一共有八个，全部消灭掉后有BOSS战。

——全“S”奖励：Origin30个

[遗失的数据盘]

起因是一个生物学家在寻找Menace的过程中被杀害，在死之前他将一些很重要的数据都保存在一张数据盘中，搜索这个区域并且将数据盘找出来。

任务：找到并取回数据盘。

备注：合理的利用战斗中取得的道具；地图和雷达是顺利完成任务的关键；小心被门锁住后出现的敌人。

攻略要点：地图南端调查一台电脑，并且要在15秒内进入里面的房间，这样才可以取得数据盘。

——全“S”奖励：Teos1200

[无法被证实的瞥见]

根据得到报告，现在在Allargando出现了一种新型的Menace，这很有可能是从Prestsite通过传送阵来到这里的。尝试着从它们身上得到一些数据。

任务：消灭所有的Menace Sergeant。

备注：你会被告知攻击它们需要哪些方法；想办法获得可以消灭目标的方法；敌人可以在一定的时间内进行再生。

攻略要点：这里按照顺序一共需要消灭七只Menace Sergeant，使用的武器分别为：

第一、二只：VULCAN

第三、四只：LEGION

第五、六只：KRONOS

第七只：利用NEOPSIONICS

——全“S”奖励：Origin30个

[时间审判 I]

这是一次可怕新竞赛，其中就包括一项在最短的时间消灭掉Allargando中的Scyllanus。你不能输掉比赛，必须在最短的时间内完成任务。

任务：消灭掉Allargando中存在的Scyllanus。

备注：速度比消灭Menace来得更重要。

攻略要点：不用理会之前出现的敌人，一直冲到场景的尽头消灭掉目标敌人即可。

——全“S”奖励：Teos1000



●LEGATO TOWN：

[Archeomusiologist Ud]

通过调查Ud,得到的消息称她的一个学生在Legato Town中,找到Ud,并且调查“Langleik”和“weapon”等词的意思。

任务：找到Archeomusiologist Ud。

备注：Ud的学生会带着你去见到，在途中要保护好他；那个学生的士气会在Menace接近的时候下降；注意右面右上方的士气槽。

攻略要点：要在最短的时间内消灭敌人,可以先不理会那名学生,专心杀敌。还有一种比较好的办法就是将他关在有敌人的房间外面，这样士气槽就不会下降。但是个别场景无效。

——全“S”奖励：Origin40个

[对Legato Town的攻击]

敌人已经在Legato Town中出现。这里的设备和资源一定要保护好，在场景中小心地移动寻找敌人，要注意Scyllanus。

任务：消灭掉Legato Town中的所有Menace。

攻略要点：无

——全“S”奖励：GigaOrigin

[村庄救援]

据报告称现在大部分的村民已经离开了Legato Town。而一种无法接触的特殊的Menace也出现在城镇中，



Ud和相关信息来源都证明了这一点，无论如何都要先救出被困的村民。

任务：救出五个被困的村民。

备注：五个人的位置都不相同；尽量不要去招惹特殊的Mecace；当其它的Menace都消失后，那种特殊的Menace就无法发现你。

攻略要点：特殊的Menace攻击力非常高，所以尽量要远离它，尽快地将其它的Menace清除掉后它就会消失。

——全“S”奖励：Teos1800

[被偷的IAG徽章]

据报告称Menace正在计划通过IAG徽章来侵入IAG内部，找到Menace Soldier并且拿回IAG徽章。

任务：找到目标敌人并且夺回IAG徽章。

备注：在Menace入侵到IAG之前拿回徽章；目标敌人一旦被攻击他们就会跑掉；注意不要跟丢敌人。

攻略要点：一共有三个Menace Soldier，要在敌人进入到IAG之前消灭掉它们。

——全“S”奖励：Siphon Ⅰ

[妻子的戒指]

首长妻子丢失了她的戒指，为了不引起行星间不必要的纠纷必须要找到它。她的耐性也不怎么好，所以你要尽快找到它。

任务：找到首长妻子的戒指。

备注：破坏箱子找戒指；藏有戒指的箱子每次进入游戏时都会改变。

攻略要点：时限为10分钟。

——全“S”奖励：Origin50个

●LIBITUM PLANT：



[最初的Menace]

最近在Libitum Plant附近发现了一种以前未知的Menace，现在需要去调查这件事情查明原因，尽早排除威胁。

任务：调查Menace暴动的原因并且将其源头破坏掉。

备注：你将无法回头，所有的门在你经过之后都会被锁上；不要进入任何的传送阵；如果一种攻击无法奏效的话尝试其它的方法。

攻略要点：目标Menace将会按照一定的顺序在场景内跳动，一路追过去杀死即可，最后有BOSS战。

——全“S”奖励：？？？

[设计原型]

远程控制对Menace的武器装备突然出现了故障，因为这个装置对我们非常重要，所以现在派遣你去Libitum Plant将驱动打开，然后尽快脱离出来。

任务：打开驱动，在时间限制内回到IAG。

备注：驱动将对你的身体有伤害所以要尽快离开；利用地图找出到达驱动处和离开的方法。



攻略要点：利用传送阵到达驱动处，然后在八分钟的时限内返回IAG。

——全“S”奖励：Surge Ⅱ

[NP能源（Sho独有）]

一个敌人在Libitum Plant区域使用NeoPsionics能源胡作非为，那些Menace也变得越发的猖獗。找到NP能源并且习得新的NeoPsionics技能。

任务：找回NP能源。

备注：当消灭到确定的敌人后就可以拿回被释放的NP能源；如果不尽快拿到释放后的NP能源后它就会消失；一共有10个确定的敌人拥有NP能源。

攻略要点：无

——全“S”奖励：Teos1800

[被感染的Una]

Una是与Grarve连接的最重要的通道，现在Una已经被敌人所占领并且受到严重的感染，非常有可能引起意外事故，现在Grarve随时都处在危险之中，你要做的就是潜入其中进行修理和保护。

任务：清除Una上的五个植物。

备注：被感染的植物已经在地图上被标上了绿颜色；每个植物上都有标号；炸药的爆炸会破坏植物。

攻略要点：按照房间门上标号“1”到“5”的顺序消灭其中的敌人。注意不要将燃料桶打爆，爆炸到一定程度后就会因为植物被破坏而任务失败。

全“S”奖励：NP Convertor Ⅱ

[速度]

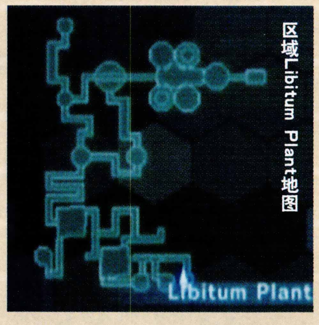
为了能够面对随时可能发生的意外事故，拥有速度是必须的，尽可能的快速高效的完成工作，在场景内收集三个Red Drone。

任务：收集全三个Red Drone。

备注：速度比消灭Menace来得更重要。

攻略要点：无

——全“S”奖励：Teos1000



●PRESTSITE：

[ITS(行星传送系统的简称)]

ITS突然无法工作，如果没有这个系统的支持，我们将无法对其它行星进行支援，你要做的就是穿过Menace占领的领土，在Prestsite地区找到系统并恢复使其可以正常运行。

任务：重新启动ITS。

备注：去地图标有绿色的区域；与遇到的伙伴进行合作。

攻略要点：利用传送来到地图中标有绿颜色的区域。

——全“S”奖励：Teos4200

[狡诈的Menace]

一种新型的Menace出现了，它们可以制作幻影来迷惑他们的敌人。有数量众多的目标已经被消灭。利用你的雷达找出真正的敌人消灭它。

任务：消灭所有真正的Dervis。

备注：一个Menace可以同时操纵数个幻影；只有真正的Menace可以显示在雷达上；小心不要射击敌人幻影。

攻略要点：消灭掉七个目标敌人即可。

——全“S”奖励：Vitalizer Ⅰ

[黑暗中的Prestsite]

从ITS中通往Prestsite的照明系统已经坏掉了，为了能够让维修人员可以顺利的进入通道，你必须去扫清已经被证实在那里存在的数量众多的Menace。

任务：消灭所有在Prestsite的Menace。

备注：能见度很小；多使用雷达。

攻略要点：无

——全“S”奖励：Trainer Ⅱ

[成群的Menace]

在Prestsite突然出现不寻常数目的Menace，这其中当然也包括Scyllanus。但是一定要尽快将其破坏掉，前进！消灭掉所有的巢穴停止Menace的前进。

任务：消灭掉所有的Scyllanus。

备注：Scyllanus可以生产出无限数量的Menace；所有的Scyllanus如果不将它们全部破坏都可以进行再生



产；在再生产前消灭掉它们。

攻略要点：找出并消灭掉全部的四个Scyllanus。

——全“S”奖励：Surge Ⅱ

[时间审判Ⅱ]

这是一次可怕的新竞赛，其中就包括一项在最短的时间消灭掉Prestsite中的Menace。你不能输掉比赛，必须在最短的时间内完成任务。

任务：消灭掉Prestsite中存在的Menace。

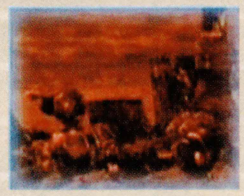
备注：速度比消灭Menace来得更重要。

攻略要点：无

——全“S”奖励：Origin50个



AGITATO



[Desiree Valley]

笼罩在Desiree上空的阴影：打开目标场景的三处机关之后就可以进入里面的场景进行BOSS战。

——全“S”奖励：Origin60个

未知的能源块（Feanay独有）：找到Pure NP能源并且带回IAG。

——全“S”奖励：Origin50个

雷区的战斗：消灭所有敌人。

——全“S”奖励：Vitalizer Ⅱ

山谷中的俯瞰者：消灭全部的六个King Scorpio。

——全“S”奖励：Trainer Ⅱ

Combo：五分钟内达到100连击以上。

——全“S”奖励：Teos1000

[Seguido Base]

Diez，女战士：和Diez消灭10个Menace Sergeant。

——全“S”奖励：？？？

炸弹瓦斯区域：不使用枪系武器消灭所有敌人。

——全“S”奖励：Platinum Card

坠落的贵族：消灭60个隐身的敌人。

——全“S”奖励：Teos3600

炽热的Seguido Base：打碎目标场景中的七块Heat Ore，在目标房间内HP会缓缓下降。

——全“S”奖励:NP Convertor Ⅱ

对面的墙 Ⅰ：在最大HP只有1的情况下收集三个蓝色石头。

——全“S”奖励：Origin50个

[Largo Factory]

新的威胁:消灭所有的新型Scyllanus。

——全“S”奖励：Teos5600

缓慢的危机:时间限制内消灭所有敌人。

——全“S”奖励：Giga Orgin

毁灭性的能源（Sho独有）：到达目标场景取得能源后返回IAG。

——全“S”奖励：Origin60个

无敌的Menace：需要将敌人打入驱动中，以此来消灭它。其它任何攻击都没有效果。

——全“S”奖励：Siphon Ⅱ

对面的墙 Ⅱ：最大HP为1的情况下消灭所有敌人。

——全“S”奖励：Origin50个

[Movindo]

Menace的侵犯:通过不断的消灭敌人来维持mission槽，到达目标场景。

——全“S”奖励：Origin80个

Movindo实验室：消灭掉实验室附近的所有Shadow Stalker。

——全“S”奖励：Vipa Suit Ⅱ

疯狂的科学家：限定的时间除掉所有炸弹。

——全“S”奖励：Origin70个

系统故障:躲避因系统故障而出现的防卫系统，到达目标位置关闭防卫系统。

——全“S”奖励：Teos4800

囚犯：限制五分钟内的战斗。

——全“S”奖励：Teos1000

SEMPLICE



[SunJack]

公主Shami：将五个目标场景中的switch周围敌人清光，全部启动后，关着公主Shami的门就会被打开。救出公主。

——全“S”奖励：？？？

Semplice的灵魂（Feanay独有）：避开Sentry Menace的巡逻将Semplice的灵魂带回IAG。

——全“S”奖励：Reserve Ⅱ

火焰下的SunJack：12分钟内消灭所有的持有炸药的Menace。

——全“S”奖励：Teos4800

城镇下的恐慌:在村民的恐慌值达到最大(mission槽枯竭)前,消灭所有敌人。

——全“S”奖励：B Ability

肮脏的金钱：打死某些敌人Relic Walker后会掉出金币，收集300个金币。

——全“S”奖励：Teos1000

[Gentile]

越狱者：在Roddy和Freddy的帮助下找出失踪的Menace。

——全“S”奖励：Teos7200

Menace的倒计时：消灭所有敌人。

——全“S”奖励：Teos4800

超级新星:在目标位置启动超级新星并且保证在其启动前不被Menace干扰。

——全“S”奖励：Origin90个

看不见的敌人：通过雷达找到并且消灭十个看不见的敌人。

——全“S”奖励：Origin90个

完美的回答：消灭随机规定数目的敌人后返回。

——全“S”奖励：Origin50个

[Dolente Mines]

The Dolente Mines：消灭10个Menace Commander。

——全“S”奖励：Teos7400

救援Daisy：将Daisy救回IAG，注意回来的时候要一直保护Daisy。

——全“S”奖励：NP Booster Ⅱ

致命的能源：找到全部的五个能源返回IAG，注意携带着能源的同时主角的HP也会缓缓减少。

——全“S”奖励：HP Booster Ⅱ

高速的Menace：消灭所有敌人。

——全“S”奖励：Origin90个

暗杀者：在不杀其它敌人的情况下找到并消灭所有五个Armored Menace。



——全“S”奖励：Teos1000

[Commodo Ruins]

操纵网络:进入洞穴深处打开网络系统。

——全“S”奖励：？？？

剩余的时间：取回数据盘。期间注意躲避无法攻击的Shadow Stalker.

——全“S”奖励：？？？.

Commodo的地震:洞穴坍塌前找到携带有Seismic Ore的五个敌人,取回Seismic Ore。

——全“S”奖励：Platinum Card

控制消失：在规定的时间内毁掉所有的Menace蛋。

——全“S”奖励：Teos6000

传送阵的密码：在缩小的状态下消灭所有敌人。

——全“S”奖励：Origin50个

CRIMSON PLANET

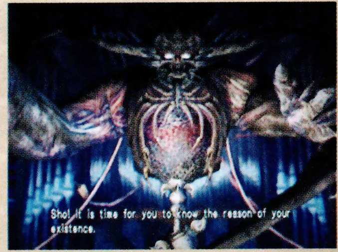


[Crimson planet]

Crimson之海：打倒Langleik。







■文/GUGU　编排/宇部

限于篇幅及时间，本期只能粗略的列出任务表，并且很多东西还需填补完全，下期笔者将对本作一些重点难点地方做一些深度研究，希望读者大人还能继续支持！



庆祝"随身玩伴"系列推出五周年！活动第1弹

トロと流れ星

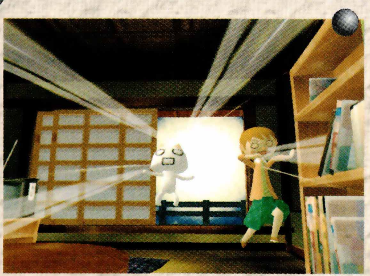
多罗与流星

作为索尼当家宠物的多罗猫，在五周年之际又会给大家带来怎样的惊喜呢？让我们一起来到梦想镇吧。其实游戏本身就是很生活化的，完全没有一般游戏那些繁琐的练功和无尽的道具。发生在梦想镇的一切都和我们身边的一样。所以，抛开一切烦恼和忧伤，与多罗一起享受寻找梦想的快乐吧。

PS2	厂商：SCEJ	发售日：2004.4.1	
	类型：AVG	价格：5800日元	其他：——

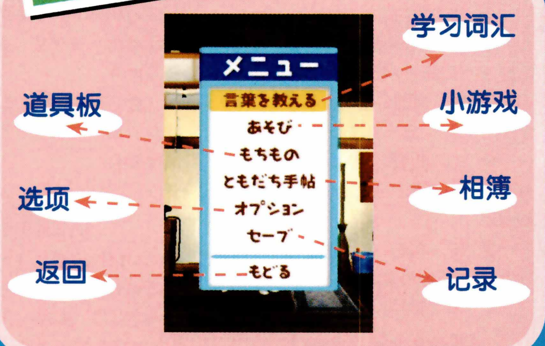
■文/魔舞之妖刀 □编排/宇部





这是一个教人做好事的游戏，搬家来到梦见庄的你，初次见到多罗并决定以后一起生活。在某天晚上看到流星后，你和多罗便许了三次愿望，希望梦想能够实现。但是没有想到，许愿流星突然变成了无数的碎片散落在了镇子里。于是为了调查事情的经过，你就和多罗一起开始拜访镇子里的每一个人，并且一边寻找一边为大家解决困难和麻烦。每解决一件事情，就可以得到一块流星的碎片，也就是说你离实现的愿望就更近了一步。当所有的碎片都收集齐了之后，愿望女神就会降临到你的头上，你的愿望就会实现了……（多罗：还有我的愿望喵！）

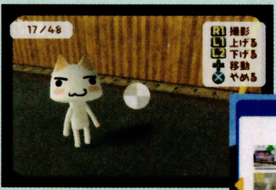
这就是菜单喵！



照相机的使用方法



↑攒齐[换引券]就可以去只野照相馆换好东西啦！一共有十五张哦！每五张可以换一张老板的秘藏照片。







↑跟照相馆里的高中生吉住光谈话取得照相机。

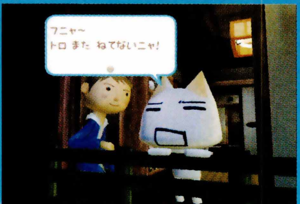
R1…………快门
L1/L2……镜头上下移动
↑↓………镜头拉远拉近
←→………左右平移
左摇杆……微调
⊗…………退出



一共可以照48张照片哦！

我觉得这个游戏应该是教育小孩子用的，所以里边的事情都是让你做好事，而且还会用各种词语的搭配来让你选择，看你是否可以把语言运用得当。（果然还是面向小孩子的）游戏中的选项很多，基本都是让你起名字的，什么都可以起，比如自己的昵称，爱好，为什么要许愿，喜欢谁？讨厌谁？等等，等等。并且你所说这些内容都会被用到游戏后边的内容里，尤其是形容自己的，每次多罗见到新的朋友就会用你的形容词来介绍你自己。起的名字还可以出现在建筑的围墙上。总之自由度很高。不过好像对国人来讲，意义不太大，倒是可以作为学习日语的一个好机会，如果你是一个多罗的崇拜者，那么就应该是为了让多罗实现自己的愿望而努力啊，不过话又说回来，要是多罗变成了人，那么我们还喜欢它什么呢？还是让它做猫吧。（多罗：啊！你在说什么喵！）

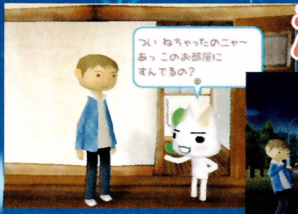




游戏开始可以选择男女主角分别展开故事，这次我们选择的是男生，要是大家有兴趣的话，两个人都要试一试哦！看一看他们的梦想是否一样呢？（我：我要红烧肉！我要红烧肉！我要红烧肉！）（多罗：我要变成人！我要变成人！我要变成人！）

喵！

流星引来梦想镇伙伴大聚集！



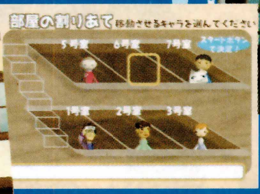
↑刚搬进来的你偶遇小多罗。从此便一起快乐的生活在了梦想镇上。多罗：初次见面，请多关照喵！



↑喜欢朋克的安德留经过多罗和你的不懈努力终于和大家成为了朋友！



↓把字典还给浪人生，他就能考上大学吗？



↑到底怎样安排才能让众口难调的大家都满意呢？这样行吗？



←和大家都见了面，从此以后就要在梦见庄一起愉快的生活了……



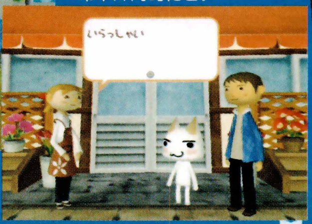
→替敏敏寻找丢失的信，与カオジャイ对话时选择[ナニソレ]得到，再见到敏敏时，回答[见つかった]。



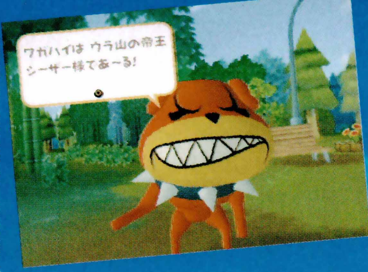
↑从食杂店得到食盐，交给机器人铃木，配置高科技原料。



↑给安德留看吉他拨片，就可以再次欣赏它的原创歌曲。在安德留离开之后，就可以发现一枚戒指。



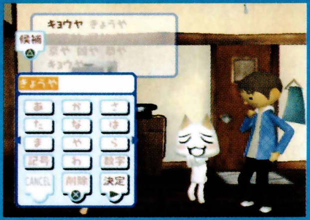
↓把アキ的照片拿给小兔子朱恩看，它会指点方向让你去平常不开门的花店。



←自称为山之王的吉萨出现了，看似凶恶的大狗狗会不会成为你的朋友呢？

不会卡住的可爱游戏！

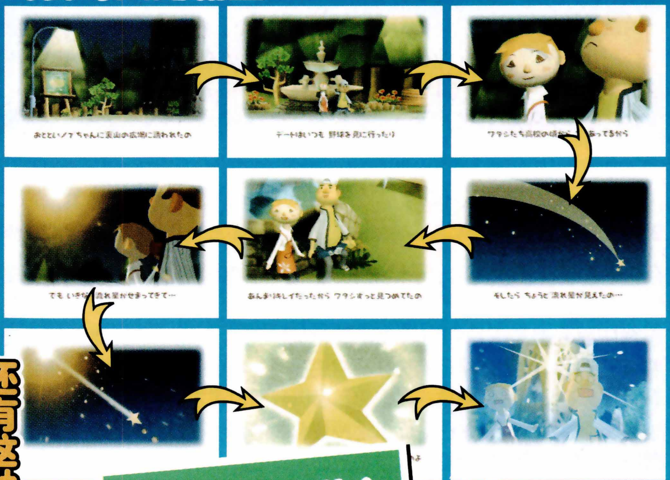
没有什么技巧，只要不停地找人对话就可以了，选择的时候，一般第一项就为最合适的，也就是按圈就可以通过，要是你的话太过分的话，多罗会帮你纠正的，肯定不会出现被卡住动弹不得的情况，制作人不会让孩子们（喂！不用找了，就是说你呢）哇哇大哭的，那样的话，多罗会高兴吗？如果你实在是不知道该干什么了，就将手中的物品拿出来给大家看看吧。也许会有人知道呢。

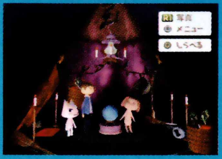




约会时莫见流星

↓就因为在约会时看见了流星，信之和亚纪才会经历了一次小波折。大家千万要引以为戒喔！





↑在小狗皮艾罗的占卜屋抽取扑克，可以占卜一天的运气。大家都来试试吧！



↑小兔子朱恩提醒大家要小心发件人为灰姑娘的带有病毒的电子邮件。



↑放置流星碎片的供台后边的字每天都不一样。多罗他们还真是勤快。



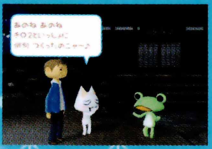
↑空地上放置有全民健身器材，六岁以下儿童使用须有家长陪护。（多罗：那我呢喵？）



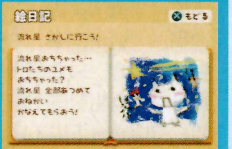
↑这就是实现愿望的流星的碎片，收集齐了就可以实现愿望。（多罗：我要变成人喵）



↑猫就是猫，人就是人。猫为什么要变成人，人为什么不能变成猫，喵！



←游戏本身还加入了几个小游戏：俳句、しりとり等，不过对不会日语的玩家来讲，那真是很恐怖啊。尤其是俳句啊。作古日本诗歌，有多少人会呢？这是个谜啊。但是小青蛙莉吉就会哦，多多向它学习吧。比如：①気けイヌがにってきけんでやわのむ、②イリオモテやまネコがあかたってさんけんでしらない上る。你能看懂吗？



↑多罗：我每天都会写日记的哦！大家要跟我学喵。

还有这种事！

字头接字尾的游戏，跟多罗玩游戏时，只要记住最后一个字母就行（会有提示），你可以任意的造词，然后多罗会问你这些词的意思，从上述几种类型中选择即可，从此以后这些词就会出现在镇子的大街小巷了。怎么样？过瘾吧！

しりとり喵！

有名人・・・	名人
人の名前・・	人的名字
职业・・・・	职业
团体名・・・	团体的名字
するコト・・	做的事情
行くトコロ・	去的地方
食べもの・・	食品
饮みもの・・	饮品
生きもの・・	生物
曲名・・・・	歌曲名
见るモノ・・	可见的东西
使うモノ・・	能使用的东西
身に付ける・	随身带的东西
のりもの・・	交通工具
あいさつ・・	寒暄
ギャグ・・・	笑料
体の一部・・	身体的一部分
病气・・・・	病症
やっぱやめ・	还是算了吧



学人家作什么诗，还不如跟我听朋克呢！没前途！



侦探学园Q2

挑战终极诡计

根据天树征丸大师继《金田》后的又一部侦探推理动漫大作改编的侦探学园Q系列，继去年秋首次以AVG的形式登陆GBA的半年后，便又放出其在本机种的第二弹作品。

GBA			
厂商：KONAMI		发售日：2004.3.4	
类型：AVG	价格：5800日元	其他：——	

■文/逆转中国站(血花、naka) 编排/宇部

系统简介

在广受好评的第一作的基础上,本作再次对系统进行了强化,依然沿用系列原创的“闪光”系统，通过同时按下L+R来发动记录证物的闪光。另外除开手动进行闪光记录外，在很多地方还可以得到不少的案件线索，包括人物File在内的这些都将由系统自动记录，并反映在人物File栏中，在操作上应该是作了一些相应的简化，在对话时可以用B键直接快速跳过，而不必像逆转系列那样耐心等待。在每章最后的评价中，L+R闪光发动得越多，则获得Q评价的机会也越少，基本上在证物正确的情况下，闪光系统的使用次数也就成为了评价标准之一，但最低也能得到B评价。

针对前作难度普遍较高的情况，本作也进行了微调，不但案件的进行显得更加简单轻松，没有什么障碍，而且在课堂授业部分也作了大改进，降低题目难度，减少题目数量，这一切其实也都是为了让玩家们更容易地上手而做出的。可不要小看课堂授业问答的得分哦，这可是关系到本作隐藏剧情的要素之一。增设第五话隐藏剧情也使得在上作中形同鸡肋的课堂问答发挥了作用，同时每话的完成评价等级也是隐藏剧情出现的另一要素。

另外按下Start进入菜单可以查看到的侦探记录也较上作做了不少改进，除了证物档案和更加详尽的人物档案，还有事件メモ（事件备忘录），这些随时可查阅的资料性记录也确实对玩家们在分析案情时带来不少的方便。

序篇&角色介绍

序篇基本上还是以出场人物们的介绍和简单的授业，之前我们已经提过，本作在授业方面的改进最大，不但是精兵简政，而且还形式多样。在序篇中首先就是采取利用闪光系统记录院长所述案件中的要点作为证物。由于用L+R键记录证物往往都需要在一些特定对白出现时才能得到，并且还影响到每一话最后的完成度，所以我们也将为大家列出每一话全部证物出现时所对应的对白。而本话授业阶段的案件简述其实也就正是前作最后一话的概要，也算是让大家温故而知新吧。

依照下表所示对白出现时进行记录即可。

需要进行闪光（L+R）的对白	证物
この地方には、强い台风がおそっていた……	强い台风
ボウガンだった。	ボウガン
ボウガンの矢と 被害者の向きが 一致し……	矢と被害者の向き

主要人物

休	14岁，中学三年级。志向是成为侦探。就读于团侦探学院，简称DDS。
美南惠	14岁，凡是看到或听到的东西都不会忘记。瞬间记忆力超强的人。
远山金太郎	简称金太，18岁。空手道、柔道、剑道全部10段。
鸣泽数马	11岁，大家都叫他数马。虽然才读小学5年级，但却是个天才程序员。
天草流	DDS入学考试第一名，推理能力一流，即使与职业侦探相比也毫不逊色的。
团守彦	DDS侦探学院的院长，名侦探，同时也是日本惟一带手枪的侦探。

第一章　消失在古城的财宝

本章其实也就是一次比较大的授业实习形式的调查，流程相对来说比较简单，但其中许多证物都需要反复多次的对话才能获得，而且对话中一不留神就很容易错过一些关键证物，则会使自己的进程陷入停滞，即使能够到达最后的推理举证阶段，若是拿不出能够指证真凶的关键证据，那么就只有得到等同于失败的D评价。

(一)出场人物

ドレイク（德力克）：55岁，城主，资本家，相机收藏迷；
シャルロッテ（夏洛蒂）：32岁，是德力克的秘书；
アレクセイ（阿力克赛）：30岁，德力克的朋友，古美术商；
アイリーン（爱琳）：24岁，女演员；
サンチャゴ（桑恰哥）：44岁，机械工程学者；
远矢邦子、雪平樱子：DDS的A班，被认为是最优秀班级的学生。

团：“马上开始上课了。准备好了？今天的课程是以实习为形式。我一边口述案情，你们一边再现现场。另外为了调节下气氛，我从A班请了2名同学。那么雪平君、远矢君，请进！”
雪平：“Q班的各位同学，今天请多关照了。”
远矢：“……”
雪平：“远矢还是这样害羞啊。和天草君打招呼也不看着他。”
远矢：“请多关照。”
雪平：“话说回来，今天我不会示弱的。”
金太：“啊，斗志昂扬啊。数马，对手来了。”
数马：“互相切磋不是我们的作业吗？让我们Q班给A班树立个榜样吧。”
团：“切磋一下也不坏。我想鼓励2个班互相比试一下。先看这张照片。”
休：“哇，像童话里跑出来的城堡一样。”
金太：“童话里城堡都是布满大炮的，威严的样子。”

数马：“从外观来看，不会错，是中世纪的欧式城堡。”
团：“确实，这里是所露达城。以前我赴欧洲时接收过当地警察委托调查过案子。”
休：“从外国发出委托？想必是疑难案子了。”
团：“那件案子，我只看了一眼现场就能解开谜了。不过，并不意味着是简单的案子。”
流：“这个，我们看一眼能不能解决呢？……”
雪平：（真不愧是伯父，但我是决不会认输的。）
休：“明白了老师，快说明案件吧。”
团：“好，展示你们的能力吧。我开始一一说明。接到警方邀请后我迅速赶往所露达城。当时女秘书夏洛蒂出来迎接了我。”
流：“那，究竟是怎么样的案子？”
团：“简单地说，就是屋子里的东西消失了。案发时城堡中有5人：一是城主，资产家德力克；秘书夏洛蒂；德力克的朋友，相机收藏家阿力克赛；女演员爱琳；机械工程学者桑恰哥。”
数马：“桑恰哥是机械工程学者？专业是什么？”
团：“似乎是机器人。”
雪平：“原来如此，机器人工程学啊。那么团老师，失物是？”
团：“德力克收集相机，失窃的是其中之一。”
数马：“一定是高价的吧？"
团：“是罗曼诺夫的相机。”
流：“啊？罗曼诺夫？莫非是俄罗斯帝国的罗曼诺夫王朝。”
团：“呵呵呵，知道的挺清楚嘛，是那样。据说是俄罗斯帝国的末代皇帝尼古拉2世持有的。毫无疑问拥有巨大的历史价值，而且上面附着了很多宝石，单论这个也是价值连城。也是因为德力克展出这个相机才引来客人的。紧接着案子就出现了。看一下收藏室的照片。是从阳台外拍的。可以看到房间深处的门。中间有个台子，当时相机就放在上面。我一进入这个房间，马上就知道案子的大概了。是的，现场就可以得到线索。”
休：“好，我也加油了！”
团：“那么Q班和A班的各位，你们踏进现场就意味着要开始调查了。”

(二)侦探进程

（以下红字部分即为闪光所记录的证物）

先选择“聞く”来听取证人们的证词。首先选ドレイクについて与德力克交谈，谈到案发当时的情况，利用闪光系统获得证物现场にいた人物。再与其秘书夏洛蒂交谈，询问两次关于案发当时的情况和被盗的相机分别得到犯行时刻和浪费癖，并追加关于浪费癖的新话题，接着向她询问有关德力克的一些情况，得到ワンマン经营，即是其在经营管理上太过于专制，如果有雇员质疑他的决定便会被立即开除，即所谓的“一人经营”。而且最让夏洛蒂感到头疼的是德力克还有浪费的倾向，所以不得不接着再来谈谈浪费癖的话题，追加了德力克的新话题：最近の买い物，再叫出德力克询问了有关他最近购买东西的相关情况，得到内装工事，并追加了夏洛蒂有关内装工事的话题。

下面也来与桑恰哥谈谈案发当时的情况，接连两次得到部屋に入った顺序和テラスへの移动。加之桑恰哥本身也是相机收藏家，所以在与他谈到被盗的相机时，连续追加得到以前の持ち主和思い出の品两样证物。再询问其最后一项关于研究的话题，还能了解到会社经营不振的情报，也记录起来吧。

再召唤阿力克赛来了解一下当时的情况吧，当第2次谈到最后一话题コレクションについて，也就是收藏室时，得到证物カメラのその后，同时追加德力克的“カメラのその后”话题，那么就转向德力克，再谈谈这个参观相机之后，得到不本意なドイク。

还有最后一个人爱琳没问过了吧，第2次谈到案发当时的情况搜集到新的线索证言，再接着了解被盗的相机的情况，得到交涉难航。因为之前她也想要那个相机，但德力克和她之间的拍卖，价钱一直难以讲好，但后来她听说也有人要买那个相机，但不知道是谁。她是因为喜欢收集尼古拉2世的东西才想方设法要这个相机。最后，再把秘书夏洛蒂找来，在第3次询问关于那个被盗相机的事，这次，她终于透露出关于カメラの保险金的事，如此重要的证供，闪光吧。

在场人员的询问基本也就告一段落，现在要进入实际的调查取证阶段了，这就需要Q班同学们来细心寻找了。首先，调查事件后的照片，调查的位置包括中间的展台、地面裂纹、门、壁画以及顶灯，具体如图所示，将采集到台座、床のひび、部屋の段差、壁の绘画和コレクションルームの照明。



接下来再去テラス（阳台）和城の外观进行调查，分别调查大炮和上部分的城墙，如图所示位置，





得到正午の大炮和コレクションルームの上。

以上证物搜集完后，团守彦院长会给出另一张事件前的照片，再进行对比调查，还是如右图所示位置的展台、桌脚处、门处和墙壁一带（虽然墙壁处不会得到新证物，但也必须调查），将分别得到台座の变化、床の变化和部屋の段差の变化。最后再去对比调查事件后照片和刚才同样的墙壁一带，得到小さくなった部屋。至此，就可以进入最后的推理阶段了。



团：“OK，搜查得差不多了，我想听听你们的结果。照相机是怎么被偷的，犯人又是谁？仍然需要些时间。”
休：“正是因为在中世纪古堡才可能实现犯罪。本案使用了很大的机关，是需要做好事先准备的，然后，最重要的证据还残留在现场！案发后最明显的可疑点就是它了。关键是2点，真相只有一个！”
——关键物：房间的高低差变化（部屋の段差の变化）和台座的变化（台座の变化）
休：“当时为了抵御侵略而设的机关现在还在。就是楼上的房间下陷的机关。收藏室那块有这种机关。”
数马：“这样的机关在中世纪古堡里是很普遍的。日本的忍者屋不也有各种机关吗？古时的贵族为了生命安全考虑设置了那样的机关。”
休：“是的。不过兴许犯人也是怀着必死的决心。下落的那个房间有和下面房间相同的家具配置。这样。如果上面那层下落。给人感觉是和原来同一间房间。上层的房间的家具为了不受到冲击都是固定住的。就这样，上面的房间掉向下面。如此剧烈的运动必然留下痕迹。比如这第一条线索：房间出现的高低差。从地板来看，那是天井，掉下的天井和原房间是有高低差的；其次应该是摆放照相机的台座。也有明显变化。案发前台座下是有轮子的。然而案发后却被固定在了地板上。”
雪平：“没想到居然和我们的看法一致。那么犯人究竟是？也许推理一样指出的犯人不同哟。”
团：“告诉我，Q班认为谁是犯人？”
——选择“德力克”（ドレイク）
休：“犯人是德力克先生。为了犯案必须那样地准备。能办得到的只有主人德力克。”
团：“宣布答案前我要问几个问题。你们就当是被你们指认成犯人的德力

克的反问。”

金太：“说起来犯人也是有话要说的。”

雪平：“只有推翻了犯人的证词，推理才算是完美。”

团：“你们刚才说的房间下落的机关。但是那个会发出很大的声音吧？你们不觉得那样谁都会发觉吗？”

选择：正午の大炮

休：“相机消失时，是在正午。我记得大家都在看院子里的礼炮。报时的炮可是响了好几回的哦。这就掩盖了房间里的巨大声响。”

流：“当时让大家去阳台的是德力克先生。留在房间大概会有危险吧。让听大炮声就是这个原因吧。”

团：“照你们说那犯人上演了失窃的假戏，那么动机是什么呢？”

选择：カメラの保险金

雪平：“相机的保险金很客观是吧？真让我吃惊，和我们的推理一样。”

团：“不过,那个相机的保险金就那么多吗？相机一毁,装修的房子不也完了?”

远矢：“问题不是这个。犯人是利用了保险金的赔偿比例。”

雪平：“我想装修房子也是机关的一部分。家具的整新必然能得到一笔很客观的赔偿。还有问题吗？”

流：“厉害，和我想得完全一样。”

团：“如同2位所说，确实是为了骗取保险金。德力克的公司经营不善，岌岌可危，因此必须出售相机。但是那样的高价又卖不出去。因此才想出骗保险金的方法。2个班的同学都回答出来了，非常出色。”

休：“不过，这样说犯人的动机还不完全。”

团：“是的，休说得对，还有一个动机。也许可以说是真正的动机。作为相机迷的犯人，为什么要毁坏相机呢？不弄清这个就不能说是完全解开谜题。休，你能说明动机吗？”

休：“是！正因为犯人是相机迷才把相机弄坏的，因为作为相机迷的他不想输给别人。交出相机的那刻他就等于输了。与其那样，还不如玉石俱焚。因此他才那样做。“

团：“完全正确。被捕后他自己供认了动机。”

休：“但是他如此地喜欢收集相机，居然还能做出那样的事……”

流：“这个就是他为了达到目的而被迷失了吧。”

远矢：“一定只想着达到目的吧。”

雪平：“无视周围人，最后自己也迷失了。”

数马：“他已经不能分辨什么对自己是重要的了。”

金太：“罪犯或多或少都是那样的吧。”

惠：“所以呢，我们要留心并杜绝这样的情况。”

休：“嗯！这正是我们侦探的责任。”

雪平：“今天的比试平手。我以前以为Q班经验不足，有些事不能解决。看来这种观点必须改变了。”

休：“这个，我们还要加油。A班只有2个人而我们有5个人。还是A班厉害呀。”

团：“是的，A班没有输。Q还需要继续成长。我想以后各班的成绩还会变动。大家互相学习吧！”

第二章　不在场证明的死角

从本章开始才算真正进入了游戏,并且还分为两个阶段的调查,本章的证物较多,特别最后阶段的调查，要是大家稍不注意的话就会漏掉一些关键证物,具体的证物调查还请大家参照我们的全证物列表以及相关图示吧。

(一)出场人物

岩泽千晶：17岁，高中二年级学生；

濑野正太郎：24岁，杂志自由撰稿人；

若杉美纪：22岁，OL，某受害女之姐；

饭田佑司：17岁，街舞队代表；

远藤辽一：25岁，制片人。

惠：“各位知道最近马路妖魔事件吗？”

金太：“啊，知道知道。专门瞄准女孩子，不能原谅呢！”

休：“哎？马路妖魔？什么什么？有那样的事？”

数马：“不是吧？你不知道？连小学生都知道。”

流：“休，你有空最好还是多看看报纸。”

休：“啊那算了，看着那么小的字就睡着了。话说回来，这个什么马路妖魔捉住了吗？”

金太：“我一定用这双手生擒他！”

数马：“这样的事不需要推理的吧？可能不需要DDS出面了。”

团：“不，未必哦。预防犯罪，消灭罪犯是侦探的职责。况且听说警方也难以解决。最近向DDS发出了求援。”

休：“到了那个时候我也要出力！”

团：“呵，我正是要把案子委托给Q班的各位。所以休，你最好还是读一下新闻。”

……

——次日——

休：“早上好，大家在议论什么？”

金太：“什么和什么？当然是昨晚的案子。”

流：“马路妖魔又犯案了，地点在运动公园里。”

数马：“据说是用小刀一类的东西。已经是第四名受害者了，但都没有什么生命危险。”

团：“Q班的各位同学都听说昨天的事了吧？”

团：“警方已经正式向DDS求援此案。Q班的各位要设法将这个卑劣的马路妖魔抓获。这次警方事先在现场留下了摄像头，所以拍下了当时的画面。当然警方也不是吃干饭的。嫌疑人圈定在了几个人里。然后照片里的男人和其中之一的体格很相似。”

惠：“那个嫌疑犯是什么样的人？”

团：“濑野正太郎，职业是自由撰稿人。”

金太：“可是不管怎么说，那样危险的家伙。居然还逍遥法外游走大街。住在那附近的女性能放心吗？”

团：“总之不要一意孤行，有不行的地方请教警方。加油吧。”

惠：“那好，我、休、金太3个人去千晶那。案子是发生在她家附近的。兴许她知道些什么。”

数马：“那么，那我和流去警察那协助他们。”

(二)侦探进程

先来到运动公园，碰到了第四位受害者的姐姐若杉美纪，向她询问“事件の关系者なの”，追加其是否认识犯人新话题，那就接着谈这个，显然她肯定濑野就是真凶。询问完后众人准备离开时，恰巧这位自由撰稿人也出现了，与其对话得到事件备忘录：公园地图，并了解到从受害地点到他昨晚自称的自己遇到事故的公园南口有10分钟左右路程。

那么就到公园南口去看看吧，遇见了这里的街舞代表饭田佑司，他同时也是昨晚濑野事故的当事者之一，向他询问关于昨晚的事故，得到证物救急车，并追加濑野昨晚在这练习什么的话题，询问才知道是スケートボード（滑板）。接下来就调查一下现场吧，按照右图所示位置的红围杆处、自行车（追加话题“自行车について”）、井盖及其上方的车辙，分别得到ランニングシューズ（跑鞋）、自行车、マンホール（井盖）和车轮のあと。调查完后再和他谈谈新追加的话题，证物自行车更新为键のかかった自行车。



似乎证据充分了，那么返回到涉屋町，即可进行第一阶段的推理了，要求出示两样证物：键のかかった自行车和スケートボード。但是目前的这两样证物都无法指证濑野就是真凶，休等人只得再继续进行第二阶段的调查。

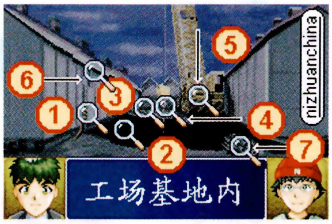
继续与若杉交谈，得到少女向け杂志，因为濑野记恨她妹妹拒绝了他的采访要求，但却接受了其他杂志的要求，于是恼羞成怒……而那杂志每次刊登的2到3个街上采访的女子，原来也都是马路妖魔手下的受害者。而这期杂志刊登的却是千晶的，众人突然预感到下个受害者可能就是千晶，于是连忙赶去上次曾与她见面的地方。果然，马路妖魔就在那里准备对千晶下手，还好有战斗力超强的金太在，见势不妙的马路妖魔立即逃去，众人也跟着追去，不过还是被他跑掉。其间得到证物命中したキンタの袋，之后与千晶的交谈中也得到警察の非常线，还有事件备忘录的イベント写真。后来大家送千晶回去后，却又在路上碰到濑野，还有若杉，濑野称其之所以在这里是因为要赶往附近的一个偶像新闻发布会，交谈过程中发现濑野の手袋，还得到了他的数码相机（濑野のデジカメ）。

既然有发布会，大家也决定去看看。来到发布会现场（イベント会场），与远藤交谈关于濑野的一些情况，得到濑野の到着时间。再谈到关于这个发布会（イベントについて）的内容，得到证言の矛盾，还追加"イベント写真"的新话题。继续谈完剩下的话题后再谈谈关于发布会的内容，得到濑野の滞在时间，也就是说，濑野的不在场证明是在5点20分。

接着前往废弃工厂进行调查，来到工场基地入口，分别调查门锁和破网得到南京锭和穴をふさぐ板，如图所示。再返回到发布会现场，与远藤交谈"会场への交通手段"，得到证物イベント会场への地图并作为事件备忘录。根据地图分析，追加了新的移动场所：工场基地内。



再来到工场基地内进行调查，左边库房的绳子、中间的坑、坑左上方向的地面、吊车吊钩、吊车车身、仓库顶棚处和右下角的钢管将能得到：结ばれているロープ、工场基地の陷没、やぶれたゴム风船、垂らされたロープ、フック、血痕、仓库の雨どい和铁パイプ，具体位置还是参考如图所示吧。



采集到全部证物后，现在返回涉屋町就可以进行最终的推理。首先出示"会场方向的地图"（イベント会场への图）和钓钩（フック），这只是初步针对濑野的不在场证明。接着出示"下垂的绳子"（垂らされたロープ），最后决定性的证据就是"濑野的手套"（濑野の手袋），因为其在犯案过程中利用了钓钩，但由于不小心划伤了手，所以钓钩上还残留其血印，而戴上手套的原因，则是为了遮掩其手上的伤口。

第三章 消失的答卷

(一)出场人物

长谷川加代子：45岁，桐圣学院院长；
杉田笃志：35岁，桐圣学院讲师；
取访广美：28，桐圣学院讲师；
上岛康之：33岁，桐圣学院警备员；
宫本秀久：25岁，营业；
成濑由香：11岁，小学五年级学生。

这次的案件发生在有名的补习学校桐圣学院，案件的概要是前天发生的盗窃案，还没有批阅的试卷学生资料失窃了，答卷和资料失窃是不是同一个人所为还尚不明确。目前的嫌疑犯是一名学生，考虑到进行大搜查可能会影响到学校的声誉，所以警方委托了DDS来侦察。

首先来到院长室，向长谷川了解有关盗窃案的情况，案子有2件，一件是教师休息室里还没批阅的试卷失窃，那个休息室是为每个教师准备的，独立房间；另一件是资料室里的盗窃，比办公室的严重，因资料室里有学生的资料，这个关系到学院的信誉问题，所以为了暗中解决案子才请了DDS帮忙。对话后引出"答卷被盗现场"和"资料被盗现场"两个新话题。答卷失窃现场是杉田老师的休息室，当时房间上着锁，虽然当天有人向警卫室借过钥匙，但是办过手续的；至于资料失窃现场，进入资料室的钥匙卡带有类似GPS(全球定位系统)的装置，能自动发送信息，根据当晚值班警卫长的描述，系统记录下了该卡在当日曾在工地内徘徊。得到证物资料室の键，并引出杉田休息室的钥匙的新话题。

与被院长认为是这次案件嫌疑人的成濑由香对话，各话题都询问2次，得知她和宫本是在上下学的时候认识的，成濑在案发当日的下午和宫本相遇，当时宫本拿着杉田老师的参考书原稿来了。成濑和宫本把装了题集的箱子搬往杉田老师的休息室，杉田老师当时到兄弟学校去了。宫本就拿着杉田的钥匙进去了，后来宫本有急事跑开，成濑就接过钥匙，成濑关上门就去了警卫室还钥匙，当时的警卫也记得这件事。而答卷就放在杉田先生的桌子上，当时宫本拿着原稿走了，成濑后来关上门去了警卫室，她可以肯定她走时答卷还在桌上。

(二)侦探进程

走出院长室，正式开始这一次的侦探行动。来到校舍外的走道上（校舍の外の道），进行调查，在左边草丛附近的地上找到一个脏西西的网球（汚れているテニスボール），如图所示。



前往授业栋入口，正好警备员上岛在这里，他交代了一些注意事项后，大家进入到授业栋廊下，得到事件备忘录：フロアの见取り图（杉田）。先来到杉田准备室，与之相谈案发当时的情况，得到原稿の受け渡し，谈到房间钥匙时又引出了关于资料室钥匙的新话题。接着进行现场的调查，在左边的书架得杉田准备室内，如图所示。



来到警备室，上岛的态度变得暧昧多了，真是180度的大转弯啊。先向他询问案发当日的情况，得到键を渡した相手，并追加有关宫本秀久的话题。接下来进行调查工作，调查墙上的钟追加线索，再调查右侧墙边的保险箱得键の保管场所，如图所示。那么再与其交谈关于宫本的情况，得成濑が来た时刻。



从警备室出来后又去校舍外的走道，这次碰到成濑，看见慌慌张张的她刚谈上几句就得知先前的那个脏网球就是她的，证物更新为成濑のテニスボール。接着分别询问她关于案发当日、杉田老师和答卷等事情，分别得到证物问题集、教材を运んだ部屋和部屋にあった答案。

其他也没什么地方可去了，于是大家再去院长室看看，与长谷川的交谈中得到新证物院长の思惑。出来后又增加了新的地点可去，是取访老师的休息室。进去后与取访寒暄了几句便添加新的事件备忘录：フロアの见取り图（取访）。接着与取访交谈关于案发当时、成濑和房间钥匙的话题，又分别得到取访先生の日常、憩いの森和取访准备室の键。再对房间进行调查，特别是散了一地的书，如左图所示，得取访准备室内。



下面再去讲师室，也就是教师办公室，与热情招待大家宫本秀久谈话，分别对案发当日和关于成濑由香的情况询问两次，得到部屋に运んだ荷物和准备室への到着时刻。现在可以到新增加的地点“憩いの森”去调查情况了，碰到由香的野良犬ペロ（佩罗），接着由香也出现了，她希望大家帮她保密不要说出有关佩罗的事。前往院长室，对话后再返回憩いの森，看得出来现在由香挺相信大家的，也更愿意向大家袒露一些她内心的想法，在交谈中还得到键の返却时刻。

这次又去杉田准备室与杉田交谈关于问题集的情况，更新原来的证物问题集为赖んだ觉えのない问题集。然后再去院长办公室，可以进行第一阶段的推理了，针对院长的第一个疑问，选择赖んだ觉えのない问题集和部屋に运んだ荷物两样证物，院长的第二个疑问，选择杉田准备室内和教材を运んだ部屋，然后出示键を渡した相手，上岛是将钥匙交给宫本的，一般的学生是不可能从他那拿到钥匙的。另外，既然成濑和宫本都看到有习题集，而杉田老师房间又不可能有，那就说明了成濑所进的并不是杉田的房间。最后出示取访准备室内，学院里最乱的就只有取访的房间了，犯人就是利用成濑对学校相似房间不熟悉而使成濑误以为自己进的是杉田老师的房间，这一系列疑问虽然还不能找出犯人，但已经可以排除成濑的嫌疑了，剩下的所要确定嫌疑人就是——选择“宫本秀久”，证物是：资料室の键。

因此第二阶段的调查就是要找出能证明宫本的证物。首先还是在憩いの森中与由香对话，得到ペロの行动。然后去杉田准备室，询问其关于“保管ポケットについて”的话题，得到保管ポケットの位置。接着到取访准备室进行调查，如左图所示，调查右侧地上乱书堆处的书箱得埋もれいた箱。之后再去院长室，询问其两次关于案发当日的情况，得到长谷川のアリバイ。现在可以去资料室进行调查了，如右图所示调查地面，得お果子のかけら。





从资料室出来又马不停蹄地赶往警备室，询问上岛关于“敷地へ出入りするもの”的话题，得到证物犬の鸣き声，并新加“事件当日のその后”的新话题，继续询问新话题，刚才得到的证物被更新。又前去憩いの森与由香交谈，得ペロのテリトリー。再去取访准备室，询问关于资料室的话题时出现人物选择，选杉田笃志后继续交谈此话题和后面关于准备室钥匙的情况，先前得到的取访准备室の键被更新。那么当然也要去杉田准备室与他谈谈关于资料室钥匙的话题，交谈后追加了重要的线索。接着又去讲师室，交谈所有话题后再调查办公桌最中间的地方，现在已经看得出来宫本有一些破绽了，所以现在最关键的就是找到当时的钥匙移动的记录，警备室虽然有，但是也要经得院长的同意才能查看。又再一次来到院长办公室，与其谈完“警备室のパソコン”的话题后再去警备室，询问上岛关于那晚资料室钥匙的情况时，他打开当时电脑的记录，还好Q班里还有个瞬间记忆力超强的人，记住了当晚的移动路线后又去憩いの森，因为这次的事件中佩罗显然是被人利用过，为了肯定大家的这种看法，所以由惠来对比当时佩罗的移动路线和刚才在警备室看到的电脑记录，结果竟然完全一致，得到移动径路の一致。

在管理栋又增加了新的地点，到达管理栋廊下后再前往“非常阶段”调查，如图所示，调查地面和铁门下端分别得到お果子のゴミ和非常阶段の格子户。现在证据齐备，可以回到管理栋廊下进行最终举证了。



首先列出3样证物：お果子のかけら、犬の鸣き声和移动径路の一致，接着再选择真凶宫本秀久，然后用保管ポケットの位置指证她，最后祭出她偷天换日的决定性证据：取访准备室の键。

第四章　铠武者杀人事件

(一)出场人物

成濑由香：11岁，小学五年级学生；
成濑俊则：48岁，由香之父，テーマパーク（主题公园）经理；
久武十郎：62岁，久武集团会社会长，本案死者；
久武圭吾：37岁，主题公园部长，久武十郎之子，本案死者；
久武朋子：34岁，主妇，久武圭吾之妻；
山下茂久：60岁，律师&久武集团会社管财人；
久武光一郎：51岁，主题公园社长，久武十郎之弟；
久武纯也：25岁，主题公园社员，久武光一郎之子；
齐藤和智：21岁，主题公园从业员，江户展台负责人；
条原水月：25岁，主题公园从业员，明治展台负责人；
浅野玲奈：30岁，OL，久武朋子的好友。

为了答谢上一次的帮助，成濑由香向在主题公园当经理的爸爸要了门票，约大家到公园里一起去玩，而这次以历史为主题的公园里设置了很多临时帐篷，每个帐篷展台都展示了江户·东京的历史，而且还有一些排演的历史剧，在由香爸爸成濑俊则的介绍下，大家在感叹历史的同时也都显示出了浓厚的兴致。

而就在这时，表演刺客行刺大名的主题公园部长久武圭吾傲气十足地出现了，在喋喋不休地同时还不住的强调自己就是以后久武集团的继承者。随后因为还有其他一些事情要处理，由香的爸爸就暂先离开了，留给大家不少的抵用券让大家去尽情游玩。之后当众人正准备去缆车的地方却惊奇地遇到了A班的远矢，还好大家讨厌的雪平暂时没有出现。可就在此时，一阵尖叫声和骚动后，大家都发现在缆车那有个穿着盔甲武士的衣服人吊在那里已经死去了，而那个人却正是先前那位傲气十足的部长久武圭吾，从表面上来看，似乎是自杀的，但是作为久武集团会长之子并且还是遗产继承人的圭吾，实在也找不出可以认为他自杀的理由，如此大事，除了报警外也要通知会长本人，可更令人难以预料的事情发生了，在江户展台附近的会长久武十郎被杀害了，在一天如此短的时间内两位有着血缘关系的人死去了，由于出现了存在如此多疑点的连续杀害事件，警方不得不中止了公园内的一切活动，山下律师也委托DDS来进行调查。这个时候雪平也找到了大家，由于两起案件的特殊性，大家决定由A班和Q班一起兵分两路进行调查，所以本章也分成了两个部分，由天草流、惠、金太和远矢4人一起行动的第一部分负责对久武圭吾的“自杀”案件进行调查，而休、鸣泽和雪平三人则进行对久武十郎会长被杀案件进行调查。

—— I ——

一开始便得到久武家家系图的事件备忘录，天草流、惠、金太和远矢一行人首先来到观览车升降场也就是久武圭吾“自杀”的地点进行调查。分别调查地上枯萎的花、紊乱的脚印以及地面的印迹分别得到证物しぼんだ花、现场の足迹和地面の迹，具体位置如图所示。接着到观览车远景处，碰到久武朋子和她的好友浅野玲奈，先与朋子谈谈关于久武圭吾（得到证物：女性とのトラブル）、工作、主题公园等话题，另外也询问了其一些相关的不在场证明，再与浅野交谈，也提到了朋子和圭吾两人的夫妻关系最近不是很好，甚至还在闹离婚（得到：圭吾夫妻の离婚话），当两次问到浅野的不在场证明后，其又追加了关于烦恼



的话题，然后再与朋子谈谈圭吾的情况，也引出新的话题并得到相关线索。大概情况了解到众人并准备到公园其他地方去看看情况，正好警察也出现来确认二人当时的不在场证明，可以看得出的是，虽然夫妻间在闹矛盾，但朋子对于丈夫的去世还是感到非常悲伤和内疚的。

来到パ－ク内通り，成濑父女正好都在这里，和他们谈谈关于久武圭吾的事情（得到：久武十郎の后继者）又引出新的话题：关于主题公园的经营，再谈谈该话题（得到：大型の商谈）和有关主题公园的具体情况（得到：事业构想の对立）。现在可以进行第一阶段的推理了，目前显然是不可能得出结果的，所以选任一证物都能进入下一阶段。



随成濑俊则来到映像记录室，调查当时的映像，如图位置所示，分别得到きいている花、きれいな地面和着ているよろい。因为和先前的调查有出入，所以众人觉得再返回观览车升降场调查一次，金太则搬出侦探心得第5条来为大家打气。果不其然，再次调查第一阶段时的花和脚印处却发现了新的证物，先前在映像室得到的记录被更新为映像ではさいていた花和映像ではきれいだった地面。

调查完现场后来到パ－ク内通り，和成濑交谈（得到：圭吾の死因）两次，出现新地点よろいの检证，当然要去看看了，分别调查盔甲和头盔得到よろいについた土并且着ているよろい也被更新为异なるよろい，如图。再返回パ－ク内通り，现在可以进行第二阶段推理了，从异なるよろい、映像ではさいていた花、映像ではきれいだった地面三者中任意出示一样均可，不过异なるよろい是最佳的选择。



再次来到观览车远景与久武朋子交谈，这次都是一些新的话题了，两次对话关于圭吾铠甲和映像记录室的事情分别得到きょうじゃのよろい和记录室へ入った人，还追加了急于解决的理由。再问问浅野吧，同样在谈到映像记录室时又能得到走り去るグル－プ。回到パ－ク内通り，再询问成濑俊则关于圭吾和会长的一些事情，得到谋反を起こした武将和隐し子の尊。现在可以到映像记录室内调查了，如图所示的电脑等位置，分别得到记录室のスイッチ、入力端子和ハチマキ。返回パ－ク内通り再与成濑交谈关于映像记录室的情况，先前进入记录室的人的证物更新为记录室へ入った从业员，并追加明日のこと（明天的事情）的话题，交谈两次并了解到明天即将公布遗产继承人等事情后，进入本章上半部分的推理阶段，依次出示谋反を起こした武将、记录室へ入った从业员、记录室のスイッチ，很可惜目前天草等人的调查还暂时无法得出最终结论，那么就该看看休、数马和雪平等人的表现了。



—— II ——

另一方面的调查行动其实也是在同时进行的，与天草那方面相比，休等人在江户展台等地的任务相对来说就艰巨多了。首先在被害现场与久武会长的律师山下茂久交谈，交谈关于被害现场2次和其对于犯人的想象（犯人の心当たり）3次，得到后继者の相谈和おこづかい，继续调查现场如图所示的位置，发现盔甲和绸缎等证物，如つづらの中のよろい、巻き回された反物和反物の血。



再去江户展台，与齐藤和智讨论关于现场的一些事情，谈了两次就可以了解到休馆日に访れる人物，引出新话题关于犯人的想象。移动到パ－ク内通り，看上去最有嫌疑的人终于出现了（不过往往看上去最可疑的人却并不是最终极的元凶），当然就是被害久武十郎的弟弟光一郎，第1次谈到关于犯罪现场时也追加其对于犯人的想象的新话题，再继续询问，得到休馆日のすごしかた。

立即去犯罪现场与山下律师交谈，之后离开时得到新的事件备忘录：江户パビリオン见取り图，追加新的地点江户パビリオン裏口，其实也就是明治展台，去那里则遇到职员条原水月，但是现在在她口中也得不到任何有用的情报，众人扫兴而归来到パ－ク内通り，啊！久武光一郎不在了，再杀回明治展台，条原终于开口了，了解到一些基本情况后回到パ－ク内通り，碰到也在这里调查的警察，从他那了解到久武十郎の死因，作为证物闪光记录下来吧。进入本第四阶段的推理部分，同样这里的调查也得不出任何结果的，出示任意三件证物进入下一阶段吧。



这回可以来到战国展台了，在这里的则是光一郎之子久武纯也，分别询问其与被害者的关系2次和关于犯罪现场的情况一次，得到新的线索。接着进行对战国展台的调查取证，如图所示位置，分别得到かんじゃのよろい、つづらの中のよろい更新为ぐしゃのよろい、ちょうじゃのよろい和独特の纽结び。而这时要是前往江户和明治展台的话，对方都不会开口说话的，被人下了封口令？还是去パ－ク内通り吧，与光一郎交谈话题各两次，都有新的线索加入。再前往犯行现场，向山下律师询问有关现场附近的话题也会追加新的线索，再对犯罪现场进行调查，和之前图4－5调查位置差不多，得到反物の价值和运び出した目的。

返回パ－ク内通り，那个光一郎又不在了，经常玩失踪的家伙。不过这时再去明治展台的话就能与条原交谈了，还得到持ち场を离れた时间。又去犯行现场，与山下的交谈又得到留守电に记录された音，并且还有追加的关于大名行列的话题，询问这个两次又得到后继者候补，此时再重新询问之前的两个话题，将分别追加新线索和得到遗产相续のしかけ。再去战国展台问问纯也他所认为的犯人是谁，又得到久武十郎を恨む者。之后再返回パ－ク内通り，光一郎又在这里了，虽然他有新的话题“现场の裏手のこと”，懒得和他多说，直接进入第五阶段的推理，选择证物：ぐしゃのよろい，对于警察的问题，回答：见立てではなかった。



本章最后一阶段，还是在犯罪现场，询问山下两次关于久武グル－プ会社今后的情况时，得到借りてきた资金。再进行调查，如图所示位置，在左侧柜子里发现齐藤和智のカメラ，并且调查以前绸缎那里的话，之前的“反物の价值”更新为反物の素材。

前往明治展台与条原交谈两次得到最终日の予行演习，再去江户展台找齐藤，不过正好警察也在这里调查，与他交流后，刚才调查得到的“齐藤和智のカメラ”更新为现场を写したカメラ。又去战国展台，不厌其烦地询问久武纯也关于案发当时的情况4次，得到纯也の思い入み。前往パ－ク内通り，与久武光一郎交谈，当谈到关于事件和犯罪现场的铠甲的情况时，得光一郎の怒り和犯行现场のよろいの数。

到此，所有证物收集完毕，可以前往犯罪现场进行最终推理举证了。首先拿出三项证物来：持ち场を离れた时间、留守电に记录された音、犯行现场のよろいの数。接着选出杀害久武十郎的凶手：久武光一郎，动机是：遗产相续のしかけ，在现场的绸缎问题上，接着又选：久武纯也，其理由是：反物の素材，光一郎犯的错误是：光一郎の怒り，在杀害久武圭吾的问题上，选择：独特の纽结び，那么接着就要指出这次整个诡计的真凶了，那就是——齐藤和智，而这样做的原因是：借りてきた资金。

（PS：隐藏剧情进入的达成条件是：二、三、四每章的授业成绩在80分以上，并且各章的完成评价都在B以上，且至少有一章在A以上）





影之心 II

PS2	厂商：ARUZE	发售日：2004.2.19
	类型：RPG	价格：6800日元	其他：DVD×2

SHADOW HEARTS II

■文／魔舞之妖刀
□编排／宇部

接上期

Stage 18 赎罪之塔

又回到了赎罪之塔，门口躺着两名尼古拉斯手下的尸体。我不明白他到底要干什么。

"我听义弟埃利奥特说过，梵蒂冈把罪人们的怒气和憎恨都封闭起来放置在了塔的最上层的一个灵柩里。打开会被怨灵攻击。"赛佩特老人说。

不管怎么样，我们还是要进去。

二楼的天秤和三楼的吊笼都没有挡住我们前进的脚步。（①左边放上杀人放火的砝码即可；②升降机：最下边拉杆向上，中间拉杆向下，最上边拉杆向上。）

"好久不见啊。"我走进顶楼的屋内，看见尼古拉斯正在里边。

"拉斯普京已经死了。"卡莱说。

"我早就知道了，换句话说，你们无敌了？"看来他有点不服气。

"尼古拉斯，你到底想要干什么，你希望得到什么？"

"哈哈……哈哈哈……这个叹息的棺柩中充满了无数在塔中死亡的灵魂的憎恨。我要放出它们，就是这样的。怎么样，都放出来的话，就会侵入世人的心中。谁都可以让黑暗增加力量。忠实地服务于欲望，活生生地





将希望和生存的价值变成愤怒和憎恨。人类之间会为了欲望而互相残杀，二十世纪会变成人类血和杀戮的时代。乌尔，你能制止这种愚蠢的行为吗？我很想打倒你，打倒阿尔伯特—赛蒙。接受诅咒吧，这是拉斯普京也害怕的力量。如果不将你击倒，我就不允许自己存在于世上。"说着，尼古拉斯打开了灵柩的大门。

"看吧！这美丽的红色怨念。人类副产品的结晶。乌尔，潘多拉的魔盒已经打开了。以怨恨为名的[希望]，就要去改变这个星球的未来了。"霎时，从大门中飞出无数的冤魂。穿透窗户，向四面八方飞散去。

"你到底有什么用？不断战斗不断战斗，却仍然没有办法阻止我。一个黑暗的大时代就要来临了。"

"住嘴！你这个混蛋！"大喊一声，我挥舞着兵器冲了上去。

正义最终将战胜邪恶。

"嗯，为什么？连堕天使阿斯塔罗特也……你给我来个痛快的。"

我走上前去，正要与尼古拉斯说话，突然加藤出现在了大门前，用意念将大门关上了，说明他有很高的能力。

"你这混蛋！"尼古拉斯最后骂了加藤一句，就身亡了。

以这种方式面对朋友，不知道对方心里什么感觉，也许没有吧。

"加藤……"

"这个人的命，暂时被日本收留了。"

我走上前，却被加藤打伤了脸。"我不想跟你打，你快走吧。"

"不。"

"这个人，拥有俄国皇帝的血，要是成了皇位继承人，作为同盟国，绝对不会袖手旁观的。"

"你看那边。"只见窗外的俄罗斯大地，怨灵漫天飞舞，冲向人间。"你明白他所做的事吗？"

"你也一样（不明白）。"加藤回敬道。"所有的怨恨已经都进入了人的心里，乌尔，你晚了一步。就算你拿走了他的性命，还是不能改变什么。"

"你不要捣乱！！"说着，我冲了过去。

没想到加藤的实力那么强，我被他的攻击打了回来。

"我回东京了，你在战后，最好找个别的出路。"说完转身带着两名随从和尼古拉斯的尸体消失了。而我们只能远远地看着他的背影。

（DISC TWO）

离尼古拉斯以解放世界为名的战斗结束3个月后……人类所体验的最初的世界大战，已经演变成了大规模杀伤性武器和化学武器的试验场，战局不仅没有任何变化，而且越来越陷入了胶着的状态。

另一方面，乌尔他们为了最终歼灭阿斯塔罗特的灵魂，在后边紧紧地追赶着回国的加藤特佐。

于是，故事的舞台，转到了东方的日本。

Stage 19 横滨

1915年3月，在横滨的一个仓库里，我因为那个破飞船的异常着陆而被摔得散了架，只好趴在垫子上，动弹不得，真是悲惨。而要找到罗格帮我们修理的话，就要去往北海道的深山里。但是我这个样子……于是大家决定等我稍微好一点了，再做动身的决定。

（主角转换为布兰卡）

他们都不想出去，那我就替他们出去探查一下情况吧。

刚一走出门，就见到一个年轻的剑客和几个士兵在战斗，而看起来这人好像不是坏人，所以我也加入了战斗，连续打倒了三拨敌人。（选择第一项加入战斗）

"你是谁？"战斗结束后，年轻的剑客问我。"还是算了，要是不早点去的话。"说完，他马上就跑开了，我也跟了上去。

在车站的另一边，我们突然发现三个士兵在围着一老一少。

剑客大叫一声冲了上去，看起来好像和他们认识的样子。

剑还鞘，"好像是结束了吧。藏人。"是那个老人的声音。原来他叫藏

人。而那个小姑娘应该也是很有身份的，因为藏人叫她小姐。唉……

事情还是乱糟糟的。当老人他们问起我时，我回答叫布兰卡。老人还说我是藏人的恩人呢，嘻嘻，很好的感觉。好像是有什么人因为被人追杀，所以先行离开了东京，然后他们也要去。叫藏人去保护什么。不明白，看来我和人类还是有点差别啊。说完话，几个人就都走了，留下我一人，只好先回仓库。不过那个小姑娘居然叫我小孩儿，太过分了，按照狼的寿命来看，我可比她大多了。真是无语……临走时，我突然看到地下有一个发簪。捡起来，往回走。

（主角转换为乌尔）

终于能起床了，真是不容易，这次着陆把我害惨了，不过恢复得还算快，跟大家打了招呼后，问起布兰卡，知道它昨天回来时捡了一个发髻，但是现在不在了，我走了出去。

到了横滨市区，我们终于找到了布兰卡，就在公主同它打招呼的时候，藏人和另一个小姑娘也来了，而且朝布兰卡跑了过来，突然，一辆汽车冲了过来，在小姑娘正要过马路的时候，这辆车停在了她的面前，一个士兵下来抱起她就上了车。另一个士兵则拿着枪朝我们扫射，使我们不能靠近，我们只能眼睁睁看着人质被劫走。

来到果丸屋，我们见到了老板。也就是小姑娘的父亲，感到很无奈，但同时很感谢我们。不知道为什么，我们想要帮忙，但是看起来他并不希望我们插手此事，让我们继续旅行。说是跟我们没有关系。但是我可不希望就此结束这次难得的机会，因为看样子他不仅知道谁是绑架他女儿的人，而且此事事关重大。我不能就此放弃。

“我们的伙伴布兰卡也追你的女儿去了，我们也得找到自己的伙伴。”

“那只狼还帮过我。”藏人的话看来也使老板更加拿不定主意。没有办法的情况下。老板只好以沉默来表示无奈和对我们行动的默认了。

正在这时，布兰卡突然回来了，嘴里还衔着小姑娘的发簪。

“这么说你知道地方咯？”我问布兰卡。它使劲地点了点头。

“藏人，你去准备一下。”看来老板也下了决心。

Stage 20 战舰三笠

来到了三笠号战舰上。一个水兵向我们抱怨战舰时代的一些不好的地方。

“舰长我们什么时候出发，都已经等了三个小时了。”寺田中佐有些不耐烦了。

“做好准备就会随时出发，他们只说用武装士兵引导，准备一只快艇。要保证万无一失，准备不是那么简单的事情，寺田中佐。”

“我们听从石村阁下的直接命令行动。要是有什么事情，你们这边……”

“怕什么，我已经说了船会准备好的。但是毕竟是新服役的驱逐舰啊，我们只能祈祷别出什么乱子。”

“请您放心。”寺田敬了个礼就要出去。

“好像，你们还在船上带了个小姑娘来吧。”船长问了一句，却引起了寺田的不满。

“请你不要关心与自己无关的事情。将军。”

“知道了，知道了，我会装作什么也不知道的。不会影响你的。”

“报告！”一个士兵进来，将我们潜入的事情报告给了船长。

“知道了，让船员们都出动。”士兵敬了个礼，出去了。

“怎么样，跟小姑娘一伙儿的人已经追到船上了，中佐，你去替我摆平吧。”

“明白了，会如您所愿的。”

下到底舱，我们大家分成了两拨分别去找小姑娘。





与边上的士兵谈话，原来他也对寺田的做法颇有微词，认为那有损于海军的形象，所以他反而支持我们的行动，并给了我们开门的钥匙。

在船室内，二等水兵长山给我们透露了许多海军内部的腐败问题，并帮助我们恢复体力，还真的是一个很好的人。

（开门的方法如下：

①藏人一方得到保安壹插入[ロ]

②乌尔一方得到保安贰插入[イ]

③藏人一方拔出钥匙接着前行钥匙插入[ハ]

④乌尔一方接着将钥匙插入[ロ]，前行得到[船室の键]

⑤乌尔一方在船室拉下了操纵杆[甲]

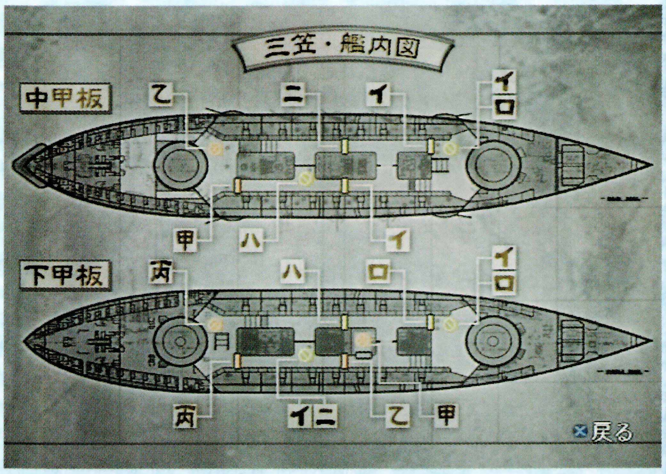
⑥藏人一方在中甲板左边拉下了操纵杆[乙]

⑦乌尔将插在[ロ]的钥匙插入[イ]中

⑧藏人将插在[ハ]的钥匙插入[ロ]中

⑨乌尔拔出钥匙插入[ニ]中

⑩藏人在[イ]安上钥匙，一直穿过中甲板下到下甲板，拉下[丙]操纵杆，乌尔从[丙]门进入，两队汇合，下到下层，两队必须同时拉下开关。）



终于打开了通向战舰内部的大门，我们通过了一段满是烟雾的通路，见到了寺田中佐，看来他是无论如何不肯将小姑娘交给我们，只有收拾他了。

就算是叫来了铁骑队也是挡不住我们的。打败了寺田，我们终于救出了小姐，在交谈中，我才知道原来这个小姑娘叫川岛芳子。“咦？好熟悉的名字。我在哪里听说过。”但是又一时想不起来。

“看来你们刺杀川岛，绑架他女儿的事都失败了是吗？”将军很是不满。

“是的，但是三猿众就要成型了。我可以让它们出动。只要樱花一醒过来。”加藤向将军解释着。

“好的，但是不要把所有的希望都寄托在这些东西上，不要太信任它们，猴子毕竟是猴子。”

“好的，我铭记在心。”说罢，加藤退了出去。

“这个加藤不知道在干些什么，从俄罗斯回来之后就一直忙于研究一些怪东西，我觉得还是提防着一些比较好吧。”在一旁的雅蓝十分看不惯加藤。

“没什么，只是你在国内待惯了，想法可能和长期游走于国外的他有些不一样，不用去管。说起来你还是专心去准备对付川岛吧，正好他现在在横滨，我一定要让他在此地消失！”

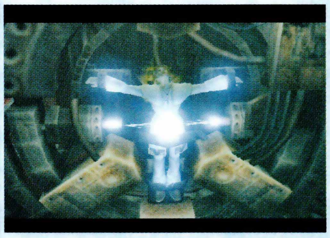
“是！我一定会让他在我的结界内下地狱的。”说完，雅兰退了出去。

另一方面，樱花终于在藤堂技术研究所内苏醒了过来。在通过了一系列的考验之后，三猿众终于组合在了一起。在打倒了铁甲机兵后，加藤终于放心了，“看来可以放心的把任务交给你们了。”而樱花当然是三猿众的首领。得到了特别的器重。

“我会努力的，听从特佐的调遣。”

被放出来的感觉真好。走在甲板上，看到蓝天，真是惬意。不知道为什么会被放出来。

“啊，你们出来了。”原来是川岛先生。从他嘴里才得知是因为公主有特别亲善大使的证明书，才将我们保了出来。看来当皇帝真好啊。





“跟我走吧，到我家来。”川岛先生将我们领到了横滨市街。

原来大家都在这里，在又感谢了我一番之后，川岛先生说要去墓地看看，我提醒说要绝对注意安全。因为有很多人都想对川岛先生不利。藏人保证说有他在没问题，我也觉得藏人功夫不错，也许不会出事。但是我想错了……

Stage 21 外人墓地

实在无聊，我们也跟了过去，但是……

“不知为什么，我感到这里气氛很奇怪。”卡莱刚一走进墓地就说。

“是啊，我也感到了。”赛佩特老人也说。

“那也不能不进去啊。看看再说吧。”我一边说，一边带大家进入了好像结界的外人墓地。

外人墓地结界谜题

蓝→蓝→镇怪来符
红→回入口→使用散胀灵符
红→左→碰见双子地藏→左→使用散胀灵符

走到一个奇怪的地方，突然我们看到了藏人躺在地下，公主一下子冲了上去。但是没想到藏人突然变了。原来是被月黄泉附身的。为了要弄清楚真相，我们只好又开始了战斗。

打倒了月黄泉，藏人说老爷和小姐都被雅蓝抓走了，没想到战斗一场接着一场。

“好吧，就让他们看看我的力量。”我攥着拳头。

继续进发，穿过了几道结界门。用镇怪来符打开了通向雅蓝的大门。

来到了神庙的前面，雅蓝已经等候多时了。

“我就是雅蓝，造成日本灾难的人就是我，怎么样？来跟我较量一下吗？呵呵呵呵……”

结果仍然是我们大胜。“今天算我倒霉，咱们以后见。”说完，雅蓝就消失在了空中。而结界也随着雅蓝一并消失了。墓地恢复了平常的模样。

“虽然把他打跑了，但是我们也不能大意。”乔奇姆提醒我。

幸好川岛父女都平安无事。找到了我们要看的人的墓碑。上边的[川岛芳子 1886-1914]让我突然想起了许多事，这一切都是那么熟悉，但同时又感到很陌生。一幕幕的往事都浮现了出来。

“川岛中佐……”





Stage 22 研究所

研究所里，藤堂博士正在对加藤带回来的尼古拉斯的身体进行试验，希望能够找到他身体里的恶魔附体。

“怎么样，博士。试验还好吗？”

“加藤特佐啊。进行的还算顺利。”

“已经一个月了，这次是最后的机会，我们会尽量让石村阁下满意的，只要能够将尼古拉斯身体里的怪物逼出来，就可以用他与俄罗斯交涉。这是一个手段啊。”

“政治我不太关心，我只知道这是一个非常好的试验体。”藤堂博士的口气只是像一个科学狂人。

试验又开始了，没想到这次出了问题，体内的怪物被逼到了旁边的一只动物上，而后动物醒了过来，并变成了一个十分恐怖的怪物，三猿众也没能挡住它，被它逃走了。

于是街上引起了一片混乱。加藤派三猿众去追击逃走的怪物。

Stage 23 日本桥

我和卡莱正在空地的长椅上亲切地谈着，气氛真好啊。从家庭、经历，谈到了很多很多。没想到乔奇姆和公主在后边偷听，真是气坏了我们，我正要怒扁之，突然出现的钟馗打乱了我们的计划，我正在犹豫中，加藤带着三猿众已经赶到了我们前边，因为眼前的对手的关系，我们只好暂时联合了起来。三猿众负责打小钟馗，而我们嘛。必然要跟大钟馗一决高下了。

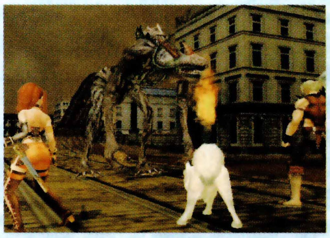
啪啪啪啪“真不愧是你们，打得漂亮！”原来是加藤特佐。他好像对我们的作战很欣赏。

“少来这套，你拿到了[流亡者之书]，还抓了尼古拉斯，你到底要干什么！”我对现在的加藤很不满意。

“你要是再多问的话对你没有好处，我劝你最好速速离开日本。”

“这座城市有太多的黑幕，我要一块块揭开。使大家重新过上安稳的日子。”

“藤堂技术研究所，尼古拉斯就在那里，有本事就来吧。不过……你要是来的话，我会全力阻止你的，想好了！”说完，加藤带领三猿众转身走了。





“我知道，你们就等着吧，看谁比较厉害！”我毫不示弱，就算是背影，我也要让他们感到颤抖！

回到无响庵，才知道原来现在控制政府的就是石村和他组织的铁队，有很大的势力，而藤堂技术研究所也是他名下的一个单位，从很早以前就开始研究奇怪的武器。看来他们的目的不仅仅是控制日本政府，从尼古拉斯事件看来，全世界都会是他们的目标。

“如果他们用这种武器来进行战争的话，那么全世界会死很多人的。”卡莱的担心并不是空穴来风。

“而且，我在听到樱花的声音时感到好像跟良子的声音很像。”

听到这个消息，川岛先生一下子就晕了过去。

“没想到啊，这些事情。”我和卡莱谈着。

“看来想知道真相的话，我们就需要去一趟研究所了。”

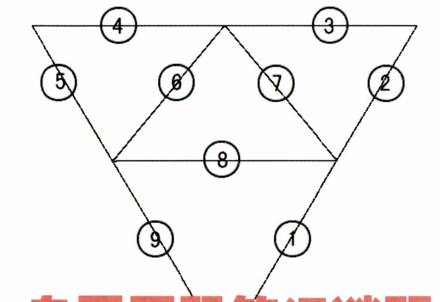
Stage 24 藤堂技术研究所

“今天有个很重要的试验，我们要加强戒备！”在大门口，两个士兵互相谈论着。

“我们要怎么进去才好呢？今天的试验看样子很重要，戒备也比平时严格。”我为进去的方法而发愁着。

“那个怎么样？”原来是一个士兵从边上一个门走了出来，我们准备进去换上他们的衣服，这样就不会被发现了。真是一个好方法。于是我们进了旁边的带有红灯的小门，准备做一回潜入者。

“啊！你们是……”咣！“哇！”看来这个家伙真是不禁揍。才两拳嘛，出来的时候，我们已经焕然一新了。“衣服还挺合身。”



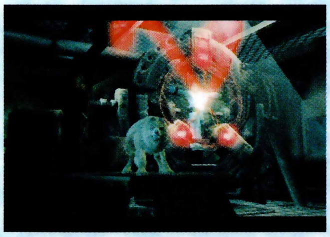
鸟居屋咒符门谜题

进入大厅，里边空无一人，走到里边的电梯处，看守的士兵要求我赶紧坐电梯下到地下实验室，因为我是负责警戒的鹿组队员，呵呵，看来还真穿对了衣服。

研究所里，樱花对加藤表白了自己的感情。

“这一段时间的事情，让我想起了很多以前的事。比如说在上海死去的川岛中佐。”加藤依旧对川岛念念不忘。“我那时还只是作为一个地质分析官去的中国，但是我却喜欢上了川岛，可是她只关心乌尔。”

“现在的我只是想帮助石村阁下实现称霸的目标，而我也要借助石村的力量实现我自己的理想。正因为如此，我的双手才沾满了罪恶。”





“但是您是否仍旧对川岛君无法忘怀呢？真的是让我好羡慕。”说完，樱花伏在了加藤的肩头。“我的声音、样子，还有思想都跟川岛……”

“够了！不要说了。”加藤意欲阻止。

“没关系，就算是这样，我也不会在意的。我只要能陪在您的身边就好，哪怕只出一点点的力。我也就满足了。”

真没想到，樱花会是这样一个重感情的女子……

当我们下到地下实验室的时候，试验已经开始了。

第二次分离尼古拉斯体内的阿斯塔罗特的试验，让这位未来的俄罗斯皇帝十分的痛苦，当血压、脉搏等一切指数都趋近于零的时候，我们每个人都以为尼古拉斯这次是死定了。博士这时候给他加上了游离波动照射，期望能发生奇迹。只是尼古拉斯的生理指数仍然在下降。距离他丧失自我人格的距离越来越近了。没想到，突然……他从死亡的边缘走了回来，当自我崩溃点降为了零的时候。阿斯塔罗特在尼古拉斯的体内觉醒了。所有的设备被损坏，加藤特佐想要阻止事态的进一步扩大，但是已经来不及了。博士释放了怪物自己本身的意识。

当尼古拉斯抬起头来的时候，他的脸孔都已经变得扭曲了。“愚蠢的人类，感谢你们将我的灵魂释放。我还用说谢谢吗？”这时的他已经是阿斯塔罗特了。

那些冲上去准备消灭它的士兵，也都在一阵光芒之后消失了。看来所有的人都无法降服它，正在加藤准备将三猿众投入战斗的时候我觉得我们也可以出现了。

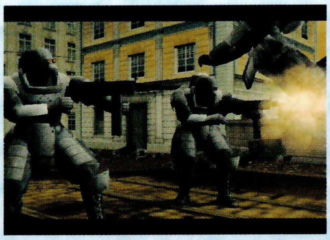
寒暄了一阵，我问三猿众“怎么样？谁先来？”

“少来，我可没时间陪你们。”阿斯塔罗特不屑地说道。说完就消失了。而加藤也带着三猿众追了过去。把我们扔在了实验室里。没办法，我们不会瞬间移动，只好沿原路返回了技研的入口处。

刚来到大厅处，就见到博士驾驶着富狱挡在了眼前，不管三七二十一向我们冲过来。让我们消灭这个科学狂人吧，免得日后有后患。

得知消息后，石村大发雷霆“研究所毁了，博士死了，加藤追着怪物，行踪不明。这个藤堂！到底干了些什么！”





“雅蓝，那个乌尔到底是什么来历。”

“他就是大破秘密社团，杀死拉斯普京，然后追着尼古拉斯来到日本的家伙。”雅蓝小心翼翼地回答。

“听加藤说，他就是日向大佐的儿子吧。”

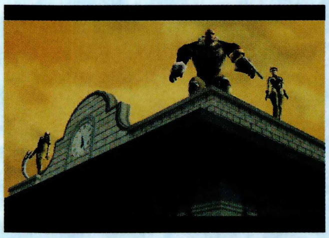
“是的。”

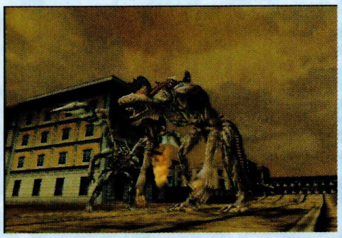
“那他为什么老是阻碍自己人的任务？这样下去，我的身体恐怕……雅蓝，去把乌尔他们干掉。谁也不能阻止我的计划。”

雅蓝领命消失了。而石村望着墙上的照片，不禁感慨万分……那上边是三个好朋友的合影：石村、川岛和日向。原来他们三人曾经是战友，只不过现在以经是分道扬镳了。

回到无响庵，我们大家准备了一下，在日本桥那里找到众人和罗格后就直奔犬神之里去了。太担心了，要是阿斯塔罗特恢复了全部的力量，恐怕以后的日子就不好办了。

在走到风之森林的时候，我们遇到的境遇和看到的美丽景色不成正比嘛。因什么原因，我们听到一阵悦耳的铃声后就掉到了一个看起来很奇怪的异度空间里。在点燃了所有的蜡烛之后，通向雅蓝的大门打开了。





虽然雅蓝是一个很强大的对手，但是所有人都没把他本身放在眼里，反而是他身下的座垫让我们研究了一番，并三番五次打听这东东到底在哪里买的，用的什么原理。看来这一次雅蓝是真的急了，没等我们话说完，就冲了上来。但是他不告诉我座垫的秘密，我们就不饶他。到死也没能问出来，真可惜。

未完待续

[入手道具]

横滨レンガ仓库——小粋な着流し、ナベリウスの纹章、银制炉、福引券、小德利、ヒットエリア扩张、大黑柱、动の刻印、マナリゾーム

横滨市街——ソウルドロップ、攻击回数增、Mr.ドクトル、アムドゥシアスの纹章

战舰三笠——攻击回数增、ヴァプラの纹章

藏人队伍——保安键壹、恋人のカード、ヴィネの纹章、テント

乌尔队伍——保安键贰、福引券、即死Lv2

外人墓地（异界）——特殊防御减Ｌ３、ピュアリゾーム、ストライク扩张、ソウルドロップ(通关后)、攻击回数增(通关后)

日本桥——ダフネの果实、知の刻印、マナリファイン、放送席、プエルの纹章

藤堂技研——汉布、回避率减Lv3、福引券×2、龙头刀、ストライク扩张×2、ピュアリゾーム、3倍速カウンター、特殊攻击减Lv3、ダフネの果实、运の刻印、第5の键、テント

风の森——マルファスの纹章

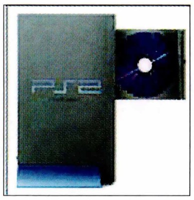
炼狱——ヒットエリア扩张、マナリゾーム、ストライク扩张

科普园地

START

科普园地是应该更重视实用性让大家看了之后有所收获还是增加介绍面拓宽大家的视野?龙哥会尽量掌握好这个平衡度的问题，也希望大家能够把你们心中的建议和看法告诉龙哥。





如今国内的PS2市场混乱不堪，很多BOSS用各种旧的或国产配件冒充原装配件，牟取暴利。怕买到假货一直是困扰着玩家的一个大问题。由于现在造假的水平越来越高，使得玩家识别假货越来越困难。以前很多用来识别真假的"定理"，现在也都被打破。可以说,一个方法公布于众，JS们马上会针对它进行改进。因此真假货的战斗将是长期的过程。为了让消费者能更清楚地分辨这些次品，给大家一双火眼金睛,从本期开始，科普园地中将陆续介绍现阶段PS2主机和各种配件的真假识别方法。

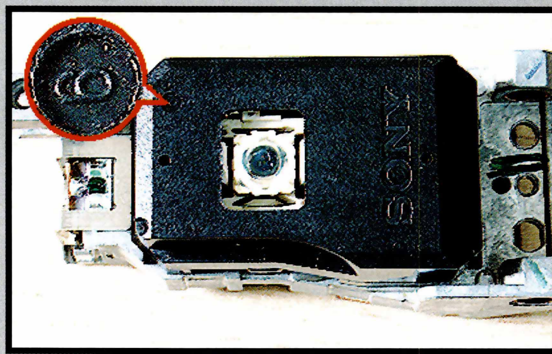
水货主机原组装光头彻底鉴别

PlayStation2的沉重

光头问题揭秘

光头的新旧真假,是PS2配件的焦点问题之一。一个光头的价格不菲，动辄3、4百元,以次充好的利润空间很大。加上近来PS2最新型号5000X存在烧机的情况，也困扰着一部分玩家。今天我们就从光头开始介绍，带领大家了解一下光头的类型，如何区分新旧光头,原装、组装光头,以及剖析一下5000X系列主机烧机的原因和解决方法。

现在PS2的光头目前共有3个大类：厚头（A、B、C型）和薄头（R型）。厚头基本用于1000X——3000X(不包括30006)的PS2版本上,这类主机组装光头较多；薄头基本用于30006——3900X——000X的PS2版本上,这类主机的组装光头较少。



■ B型光头

让我们来彻底揭开水货主机的黑色外皮

购买5000X系列的新机器时，一般只要认准机器的封条等关键部分没有什么问题，里面的光头一般是原装的。而且目前市面上的主流型号机器均使用R型头。组装R型头的进价比较贵，利润空间也不大，加上还有封条的问题，在越来越注重现场改机的今天，BOSS一般不会替换3900X以后版本的PS2主机光头的。但也不排除个别JS在封条上做手脚，替换光头的可能。关于封条、翻新等等有什么"猫腻"，我们会在这个系列今后的文章中向大家详细介绍。

光头以次充好的情况，一般多发生于购买翻新机，或者旧机器更换新光头的时候。请随着我们下面的介绍，深入地研究一下原装光头和组装光头,以及新旧光头之间的一些细微区别。

首先需要给大家明确的一点就是，目前市面上根本没有零售的原装光头！所有单独零售的光头只有两种可能：

1、组装光头
2、二手的原装光头

如果BOSS对你说他给你换的是全新的原装光头，是从原装机器上拆下来的,不要相信，请他当场拆一个好了。

光头的成色如何,比较简单的方法是用原版盘来试一下。放入原版盘后按RESET,新光头一般都可以直接在PS2标题画面后进入游戏,而旧的光头则往往要先到9球画面,然后才能进入游戏。



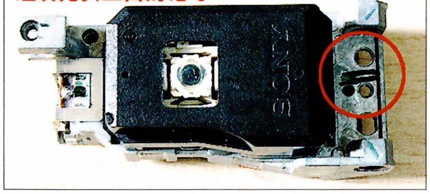
接着我们来仔细观察一下光头。如果你的光头是在机器里，那你可能需要把机器拆开，取下光头（光头是易损件,非专业人士请勿随意拆卸）。

—— 拆机方法简介 ——

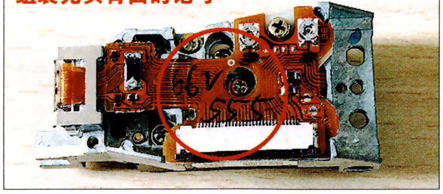
1、打开背部的橡胶垫，拧下其中的螺丝；2、拆开你的PS2，会看见光驱，这时你得打开光驱盖,这样PS2的光头就展露在你眼前了；3、此时拧开PS2光头架上左上角的那颗螺丝,拔下光头数据线--现在光头已经可以拿在你手中了。4、注意光驱架四角的定位螺丝不能随意拧动,否则光头位置可能会变化，从而造成不能再读盘。

先来看看光头的外观，PS2的光头做工还是蛮精细的。全新的光头，增透膜的颜色是湛蓝的；时间用久后，会变成淡蓝色。组装光头与原装光头的外观可以说一模一样。只用眼睛看极难区别。但是，组装的光头往往会留下一些破绽。我们先仔细观察一下光头,看看是否有用MARK笔做过的记号。如果有,就是组装的光头了。原装机器的光头是不可能有人在上面做记号的。如图：

组装光头正面的记号

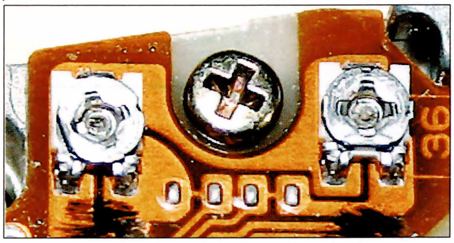


组装光头背面的记号



如果光头上没有记号，那么……请往右看

光头功率调节旋钮



图中是光头的功率调节扭，在光头背面（参见上一张光头背面图）。功率调节钮有2个（1个是CD、1个是DVD）。再仔细看看功率调节扭这个圆形的旋钮是否有一个平口？这个平口其实就是光头功率的指针。没调过的光头，这个平口肯定是向下对准2个焊点中心的（上图右边的旋钮）；如果因为光头老化而调节了功率，这个平口的位置会发生变化（上图左边的旋钮）。仔细看看你的光头这个平口的方向是否发生了改变？如果是的话，很明显已经被调过功率了。

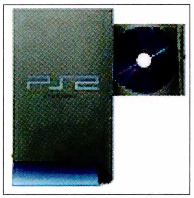
这个功率调节钮，原装光头与组装光头也有区别：试着用小螺丝刀扭动光头上的功率调节旋钮，原装光头像是在拧螺丝的那种感觉，比较费力；而组装光头拧上去很轻松一点感觉都没有。

如果你发现自己的光头有以上的现象，而BOSS又没有对你明确说明的话，那么赶紧想办法去和JS交涉吧。

买新机的朋友应当买5000X版本的主机，别买这之前的版本了。因为旧版机器的问题很多。

充满烧机乐趣的皮艾斯尔主机 可以让你彻底感受到水货的罪恶 我们有办法解决?

接下来我们关心一下最近谈论比较多的5000X机器烧机的问题，简单介绍一下故障原因和避免方法。最近陆续发现有玩家反映在使用5000X型号机器一段时间后就不能读盘了。具体现象是将游戏盘放入光驱后,听不到光头动作的声音,画面会保持在9球待机画面不变。送到BOSS处进行检查,发现是一枚控制光头伺服线圈的芯片烧毁了。

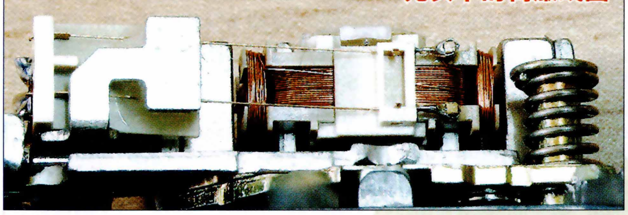


当然，对于烧光头，也有其他的说法在流传……

另外有种说法，是新型的PS2中，光头也与原来不同，伺服线圈在使用一段时间，尤其是剧烈活动后，本身的电阻会降低，从而造成电流增大，烧毁芯片,但还没有得到SONY方面的证实。不论怎样，大量使用不洁净和劣质的盘片，导致光头功率加大是导致烧毁的罪魁祸首。国外也已经发现有没改过的机器，使用划伤比较严重的原版盘造成光头驱动芯片烧毁的案例，至于质量参差不齐的D版片，更是机器的杀手。

看看来自国外专业人士的解释

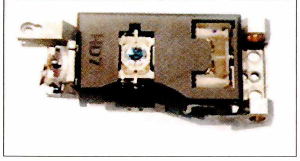
光头中的伺服线圈



PS2的光头内有控制光头工作的伺服线圈，位于光头内的磁场中。控制光头的聚焦和移动。PS2工作时，通过一枚专门的控制芯片来调节线圈中的电流大小，从而在磁场中获得移动的力量，这个学过物理的都应该清楚。

随着光头读盘的不同动作，经过控制芯片和光头的电流也不同。光头读取不同品质的光盘时，需要的电流也不同。读干净的原版盘时，由于盘片质量较好，因此光头不需要大幅调整就可以很容易地聚焦，因此电流波动和峰值都比较小。而在读盘面严重磨损的原版盘，或质量比较差的D版盘时，聚焦会困难得多，造成控制芯片必须提供更大的电流,反复调节才能实现光头聚焦。当电流波动和峰值过大时，就会造成控制芯片过热而烧毁。以前PS2机器里使用的控制芯片是ROHM BA5815型芯片,而5000X型的机器使用的控制芯片与以前的不同，是SANYO LA6508型芯片。新芯片的电流峰值承受能力比原来的旧型号要差一些。因此比较容易出现问题。

5000X机器普遍采用HD7型光头



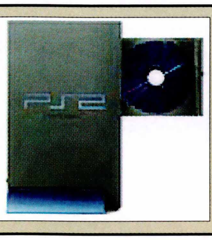
寻找 彻底的解决之道

解决的方法不外乎**注意保护**和**替换芯片**这两种方案：

目前出现了改机时用旧型号的控制芯片代替新型芯片的做法。因为出现时间还不长，因此效果还比较难说。另外，更多需要做的，还是好好爱护光驱。在此我给大家几个建议：1、X机时记得让BOSS注意做好LA6508的散热措施，或干脆换个芯片；2、尽量使用盘面干净的盘；3、使用质量比较好的盘；4、遇到读盘时很难进入,或游戏中死机的盘,请勿继续使用；5、尽量少使用刻录质量不高的刻录盘；6、尽量不使用PS游戏盘PS2的CD游戏盘；7、遇到机器死机的时候，最好冷却一段时间再开机；8、如果真的烧坏了，去BOSS处换一块芯片就可以修复

除了以上的方法外，目前还没有根本解决问题的方法，对自己机器比较关心的朋友，可以留意VGST.COM网站的最新动向。一旦有最新消息，我们会第一时间发布在网站上。不过目前这种烧机的现像已经象"非典后期"一样越来越少了，相信SONY方面也采取了一定的措施，因此大家不要因噎废食而不敢买PS2了，只要注意保护自己的机器就好了。换个角度来说，长期使用劣质盘，即使不会烧毁芯片，光头也会很快报废的。

好了，关于现阶段光头的内容今天就先介绍到这里。下一次我们会为大家奉献"PS2主机及配件大揭秘之二--手柄篇"。



编者按：PS2在我国是最普及的次世代主机，由于种种原因大家只能买到没有售后服务保证的水货主机。如何才能买到让人放心的机子和配件一直都是广大PS2玩家们最关心的问题，而最近一段时间以来围绕PS2翻新光头的事件更是让大家在购机之时犹豫再三，龙哥热线中这方面的问题也很多。为了协助大家买好主机，从本期开始龙哥将在科普园地中连载PS2购机专辑系列，希望能在大家购机时有所帮助。

文/VGST.COM 视讯游戏基地 -- 枫 & 深蓝LWL1123

在PC绘图芯片市场打的火热的ATI与NVIDIA，为手机游戏平台推出了可携式装置专用的媒体处理器MediaProcessor和3D加速器3DAccelerator，通过这类芯片可以提升绘图效能，使之成为媲美掌上游戏机的万能手机。



赛班微软LINUX名花有主，日式封闭战术自成一派
——手机游戏标准之争

一、新的格局混沌不堪，手机游戏规格“大一统”几无可能

众所周知，当前手机游戏市场的热度越来越高。随着多功能手机和智能手机技术含量的不断提升，在日本和韩国等电信相关产业较为发达的地区，手机JAVA游戏增值服务种类繁多，形式多样，一度曾看得我辈十分羡慕——显而易见，由于手机用户在数量上要远大于掌机玩家，因此，与上述情况类似的局面在我国迟早也会出现，且前景乐观。目前，国内不但有不少专职开发手机游戏的公司和个人，移动网络运营商更是不断“进取”，力争与软件开发者实现“双赢”——什么“移动梦网”、“掌中宽带”，纷纷提供游戏下载，吸引了不少高端手机玩家慷慨解囊，将银子送上。

同以往的传统观点有所不同，由于手机厂商的利益划分愈发明显，加之微软手机OS的乱入，以及电信公司对利润的蚕食，几大手机供应商无不将“娱乐”功能当成最大赌注来参与竞争，因为，不这样的话就一定会被淘汰，就算是手机老大诺基亚，现在的日子也不好过；MOTO就不说了，除了手机还能带来一些利润，其他主力IC业务统统盘走送人；索爱、三星、西门子，虽是小字辈，但却冲劲十足，其产品对新生代影响力较大。在这种复杂情况下，手机厂商对于操作系统的选择也显得十分混乱——MOTO把SYMBIAN股票还给NOKIA，诺基亚独撑自家OS；摩托罗拉对微软的MOBIL SYSTEM和LINUX态度十分暧昧，正可谓脚踩两只船；索爱和西门子风格诡异，虽然也是赛班阵营，手机时尚度和整体功能似皆在诺基亚之上；来自韩国的三星公司，将CDMA老大的位子供手让给师弟LG不说，居然也玩儿起了LINUX，推出PPC风格甚重的CDMA智能手机；而多数日本电器厂商，除了日立等老牌技术型公司向美国送出一些准3G手机产品之外，其他公司多数死守日本，与DOCOMO联合推出“乍一看功能远胜传统智能手机，可实际操作起来一窍不通”的伪非华丽手机，将2.5G演绎到极致……

如果仅仅是因为手机上面的游戏玩法不同，玩家倒还能辨清南北。可现在一个更大的“热点问题”是，各型手机还要兼顾照相功能和“比比谁的屏幕大”，因为不这样的话就无法扮酷，怎么能在宣传上先“低人一等”呢？——于是乎，30万像素的摄像头刚问世没多久即惨遭淘汰，无论是什么样的“智能手机”，统统向百万、一百三十万、两百万的“宏伟目标”前进，同时屏幕也是越做越大，价格扶摇直上，真正让玩家找不到北，永远跟不上“潮流”。

下面，笔者就将近段时间以来，国内外手机游戏市场上的最新动向向大家汇报一下。关乎国内的部分，有些消息尚待更进一步的证实，但来源却比较可靠，因此也和盘托出。

二、日本手机游戏加紧向韩国渗透，同时还增加“网游”概念



↑广井王子监制。与一般手机游戏不同，天外魔境在游戏中支援“留言板”系统（WEB!？），玩家可以在游戏中特定地点留下信息，信息将以手机简短方式传递给每个阅读留言板的玩家，让玩家之间能通过留言板彼此沟通。

日本的手机游戏主要是由传统的电子游戏厂商来支持，这是其先天上的优势，加上NTT在服务方面站得高走得远，因此要论手机游戏的好玩程度，我想任何品牌也比不过日本手机。同电脑上的网络游戏正相反，电脑上的游戏韩国很可能是向日本输出，而手机游戏已经有先行者SQUARE ENIX向韩国输出了，说是要扩大市场。

目前日本数得上的大型电子游戏公司，甚至SAMMY这样的柏青哥公司，几乎全都和电信企业有合作关系，向玩家提供手机游戏下载之类的增值服务。其月费多在350-550日元之间，还算是比较低廉，加上新游戏推出频繁，玩家花很少的代价便能有常玩常新之感。相比较而言，我国的GPRS手机游戏下载业务，每个小JAVA游戏收费多为6-10元，就笔者玩过的几款来看，精品还不够多，尤其是限于手机屏幕的发色和声音效果，离日本DOCOMO那种封闭式服务还有比较大的差距。究其原因，应归结为游戏开发者、电信运营商、手机硬件这三方面同时存在问题。



↑都是一些很适合在手机上玩的轻松类型。



↑FOMA900I版“数字恶魔物语·女神转生”已于今年初于Atlus的FOMA手机服务中开放下载，名为“Megaten α”服务的月费为300日元，内容有游戏“数字恶魔·女神转生”、赌场游戏、数码小说等服务。

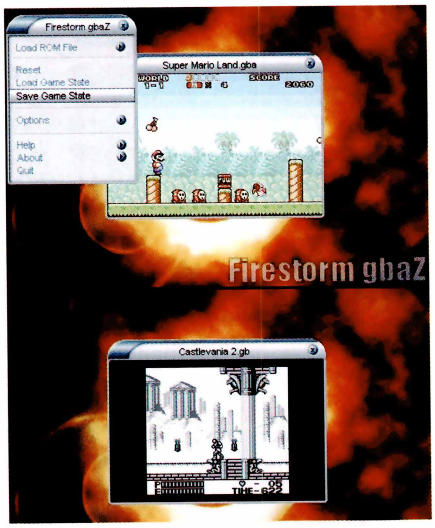
相信这种情况会在慢慢得以改善。早有情报指明，诺基亚也会协力国内一些有实力的专业手机开发商如“数位红”等，推出适合海内外的作品，甚至代为贩售N-GAGE专用中文游戏亦或通用的JAVA游戏。而且，在本文的后面，还会有更加令国人振奋的消息……

三、LINUX所向披靡，不知在手机领域能否有所作为？



↑创造了不少奇迹的小企鹅，要进军手机了。

“开放源代码”不但在技术爱好者心目中至高无上，在一些厂商和企业看来也是一件法宝，因此才打造出LINUX这样的豪杰。与微软的“授权费”不同，LINUX几乎是免费的，而且“开放源代码”技术能够在全世界黑客的努力下变得更加完善。目前给人的感觉是，微软的MOBIL PHONES操作系统获得的支持还很不明朗，至少国内如此。以前多普达的515早被更新更强大的型号取代，由于价格上的原因，相信普及起来会更加困难。与此对应，微软壮志凌云的.NET计划，其中涉及移动设备领域的新技术，似乎关于PPC的更多些，显然，微软的操作系统更适合那些“拥有手机功能的PPC”，比如，国产联想



↑前一阵炒得火热的可在手机上玩GBA游戏的模拟器，最终被任天堂严厉打压下去。

就经常推出一些售价在四千元以上的“手机PPC”，肯定是微软的PPC专用系统，再将手机功能整合进去。笔者认为，这种类型的手机打击游戏起来还是有一定难度的，因为其很可能要用到“模拟器”这种方式——如果手机厂家能够摆平“模拟器”事关版权部分的疑惑，则不失为一挑战传统“掌上型游戏机”的好棋。

前一段，刚听说一家软件公司，把GBA模拟器整合到PPC程序中，结果马上收到任天堂严正的律师函，不得不草草收场，被迫进军“开放源代码”领域，成为SORCEFORGE无数PROJECT中的一员……听起来是比较悲壮，原本的收费模拟程序，不得不白送，当然这样一来老任也就没有什么办法。其实，与其这样麻烦，不如直接上LINUX就得了，什么东西都可以装，高手完全可以自己编写程序转到手机中——三星的i519和MOTO



↑白来的LINUX，64+64的内存，320×240的屏幕，400兆赫的CPU，8000多的人民币。



↓MOTO惊天LINUX第一炮。虽标榜高端，但内存仅配32M，程序当然跑不起来。

的A760是开放型手机的典型代表（前者为CDMA型号，INTEL CPU。二者皆为大手写屏幕），它们代表了智能手机新的发展方向，即打破微软和诺基亚赛班系统的垄断，给了玩家以新的可能——从某种意义上讲，虽然赛班是为了众厂商为了防御微软垄断而推出的系统，可实际上SYMBIAN难道就不能认为是一种垄断么？

值得思考。

在众厂商的智能型娱乐手机之发展方向皆不明朗的时候，LINUX的登场无疑是一个良好的信号。因为LINUX本身就有一定的兼容性（JAVA），除非你非要用适合于WINDOWS下的程序，否则像是影音和游戏在这个平台上一样可以运行的很好。关键是，LINUX是免费的，我们期待手机厂商能基于LINUX平台，推出一些优质的手机游戏。



↑世嘉为索爱最新推出的S700、K700、Z500三款手机开发的超华丽网球游戏。完全以3边形制作，并支持通过蓝牙无线传输进行四人网球对战。

四、N-GAGE第二代产品未出，恐先遭到MOTO暗地狙击

N-GAGE作为一个独特的产品，拥有很高的MP3播放品质（硬解压），以及完全不逊于高端智能手机的管理功能和视频播放功能（N-GAGE本身就是一款不错的智能手机），但其游戏功能却有如鸡肋般——在常人看来仍然模糊的定位，尤其是在传统电子游戏玩家中，我们很难将其看成一台“游戏机”，遗憾的是，更多的人将其打电话时的持握方式为谈资，并派生出无数张令人爆笑的图片……这里也添加一张，希望大家喜欢。



情报指出，诺氏本月会发布更新了换卡方式的N-GAGE（避免和电池拆卸冲突），可能在其他一些硬件细节上也会有变化，但总体上说，不可能有本质的变化。因为这样一型产品，已经偏离了传统手机的轨道，若想像通常那样推出全新产品来接替几乎是不可能的，只能是改进型号。然后就在这么一个关键时刻，有消息灵通人士指出，摩记一款拥有极高性能的超级LINUX智能手机即将登场——此型机被喻为A768的接班人。



↑今年第一届CHINAJOY展上N－GAGE展台的真人版劳拉，吸引了N多玩家的眼球。

很明显，摩托已经清楚的看到，在智能手机领域绝对不能落后。以前笔者在文章中多次提到并看好诺基亚的小三小六小七，那是因为MOTO并当时没有让人们看到任何它要进军手机游戏的姿态——而与此同时NOKIA的破解娱乐功能在全世界都已经遍地开花了！这次据某著名手机游戏开发团队的消息灵通人士指出，摩记决心在智能手机领域挥一挥手，以1Gbit的内存容量，和INTEL 300MHZ的XSCALE之规格，推出新款高端智能手机，其特色如下——

1、可达1Gb内存（128M BYTE。硬盘64MB，内存64MB。），这是与高端PPC容量相同的配置。

2、新一代INTEL专用CPU，处理速度较赛班ARM 9大幅向上。300MHZ的主频与DELL的入门级PPC相当，超出了传统的智能手机，但又不如国产的“带有手机功能的PPC”（400MHZ）。MOTO摒弃门户之见，终于不再使用自家的200MHZ CPU。

3、传说中的超级NV独立显示加速功能，不过据说被整合掉了。然而即使如此，仍可以实现PS以上级别的点光源和其他特效。



↑这就是LINUX菜单了。

注：国外有公司推出过一些概念型掌上娱乐终端，其与普通掌上游戏机和PPC的一大区别就是“显示加速功能”独立，采用的是NVIDIA或ATI公司专门为掌上型移动型设备而优化过的微型芯片。此型手机的真3D游戏实际效果，笔者会予以跟踪报道。

4、据分析，应为大屏手写板，PPC风格显现。

5、LINUX系统。

6、传说中令人热泪盈眶的稳定定价（狙击N-GAGE？）。

如前所述，“手机多媒体娱乐”这块市场哪个供应商不把住，就会痛失先机，弱化自身战力。而今放眼四望，你有百万像素我有一百三十万还远远不够精彩，探求各大厂家在核心功能上的竞争，好戏才刚刚开始……就拿上面这种配置的摩记手机来说，不光是那些104MHZ ARM CPU的智能手机难以望其项背，就连普达和神达的“PPC手机”也都得汗颜（此二者的CPU为低端INTEL 200MHZ）。以摩托的风格，很难想像会推出N9210那种大型机，那么就笔者判断，此款手机应该是“PPC手机”而非“手机PPC”，正因如此，我们猜测它强大——脱离传统PPC，安装LINUX系统本身就引人遐想。

五、PSP无线局域网功能雾里看花，不符合中国标准敬请小心为妙

PSP野心很大，似乎在定位上与NDS完全不同，它要获取的市场绝不是小孩子或“适合玩掌机”的年龄层——从目前陆续而来的情报看，PSP竟然符合802.11b无线传输协议，还可以通过GPRS实现一定的通讯功能（注：此一点一举打破了N-GAGE早先设想的GPRS联网游戏优势，如果情况属实则PSP也完全可以实现N-GAGE的扩展功能——以GPRS网络充当掌中网游的媒介！？而且，前面我们已经看到，目前ATLUS利用NTT已经成功实现了以手机为平台的聊天型“伪网络游戏”……）。

但是，802.11b规范完全不符合我国的无限局域网的安全标准，就PSP来说，要么不在中国发卖行货，要么发卖改进版的行货，或者干脆取消无线联网的功能才行。事实上，WLAN“热点”这个概念一般人很难体会得到，只是在某CPU厂家全力炒作下，大众才觉得无线联网十分神奇，但终归现实中这个功能十分之少见。至于眼下关于PSP神奇功能的种种设想，我们只有期待真的实现了，E3就快到了……



↑HUDSON为NGAGE专门推出的炸弹人游戏。

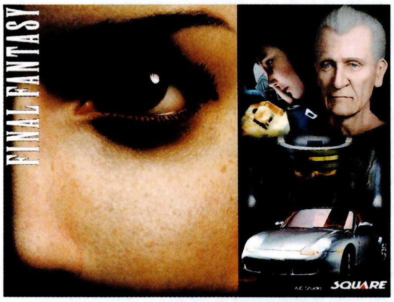


文/阿天
责编/龙哥

3DCG的制作过程（二）

——人物制作篇

■文／朱峰



大家好，无论你要完成一部什么作品，电影也好，短片也好，都需要有角色的参与。人，简单的两笔，却又是那么复杂。在立体的3D世界，制作人物是一个探索性的项目，大家都在对人物的制作进行不断的研究，这是一个永远的主题。

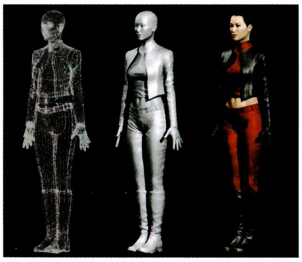
CHECK POINT

◆1：人物角色的重要性。

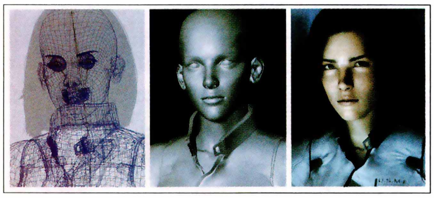


人物角色的好坏会直接影响整个作品的成败。这是有原因的：观众在观看作品的时候，视线大部分时间里都会注视着画面中人物的形象。在剧本分镜头中，人物角色的镜头的份额一般在70%左右，由此可见人物角色的重要性。创作好作品中的人物是整个工作过程的重中之重！

◆2：人物建造的方法。首先大家应该了解人物是为剧情而服务的，人物的各种特点是剧情早已设定好的。设计师在看过剧本后开始进行原画的设定，用笔画出人物基本设定，各种特点应尽量详细。3D模型通过原画设定进行制作，完成。



◆3：人物生成器。在一部作品中应该有多个人物角色：十个或者更多。由于一个一个的制作会耗掉大量的时间和精力，为了能够更快更好地制作出人物，就应该使用人物生成器的方法来制作多个人物角色。利用人物生成器，制作一个新的人物角色只要调节几项滑块便能生成一个人物。通过这种方法，就可以节约大量的时间和人力资源，大幅降低开发成本和缩短制作周期。



◆4：人头生成器。在制作出基本的人物头像后，为其建造出各种表情滑块如眼睛大小、鼻子高低等，为每一个部位制作出可控滑块。这样就可以通过调节滑块制造出各种不同特点的人物。生成完的模型还可以继续手动调整，一直调到满意的效果为止。人头生成器的好处在于人物特点调节方便、清晰明了、易于把握，可以节省大量的时间。

人物头像的编辑

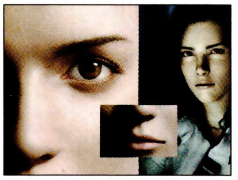
【1】一般制作人物的头部应该从原点开始建造。利用多边形细分的方法进行制作，优点是可以很好地对每一个局部进行细致地调节。

【2】制作模型时，只制作一半的模型就可以了。用镜像的方法复制出脸的另一半。这样，调节这一半的时候，另一半也会一起进行同步调整。

【3】在制作的时候，应该进行不断的对比，加入身体、头发、眼睛等，进行衬托修改，多与真实的人物以及其他模型进行对比，可以使制作出的模型更加细致、准确。



【4】人物脸部的制作工作尽量做到精雕细琢，脸部的布线应该和人物的肌肉走向一致，布线应该做得流畅。为后期调节表情打好基础。

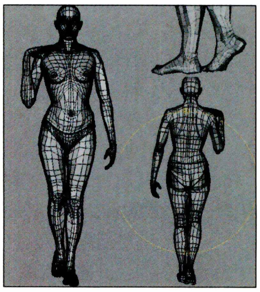


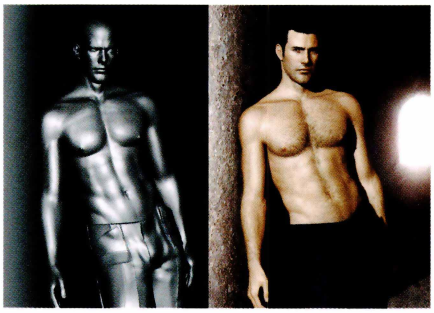
【5】完成后开始调节制作各种人物的表情。应该注意，每个滑块控制一个局部特点，比如，鼻子部分的滑块，就应该专门用于控制鼻子的大小，而不要影响到其他部分。

【6】材质加入应该是每一个层次控制其中的一部分的颜色。如脸部部分用来控制脸部粉底颜色，这样调节时只要调节这一层就可对粉底进行调节了。

人体生成器

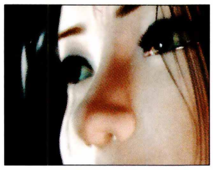
和人头生成器一样，人体的制造也可以流程化地进行。首先制作出基本的人体，一般需要制作男人、女人、小孩、老人等各种各样不同特点的基本人体；为其加入骨骼，在3D环境中人物的动作是要通过骨骼才能控制的。调整每一根骨骼运动对身体部位的影响，对关节折缝的地方，比如肩部，应对每一个多边形的顶点都需要进行调节，以保证骨骼运动时身体变形的正确性。加入骨骼的时候应当注意：从骨骼的根部加起，一节一节的加入，然后调节每一块骨骼的权重值。这样可以很方便地调节骨骼的位置大小，做到骨骼和身体保证一致。骨骼运动，人物也就会跟随运动，没有任何问题后，就可以对骨骼进行放缩变化生成各种不同体格的人体模型了。同时人体也可以加入用于脸部的表情系统，这样就能生成不同特点的人体了。



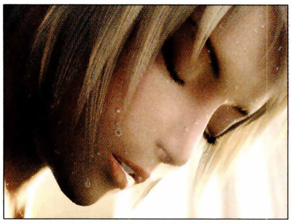


常用的技巧

【1】毛发睫毛的加入一般利用用3D透明贴图的技术。这样可以在一片物体上贴出一根根头发的效果。其好处是可控性强，渲染速度快。



【2】因为头发是需要以后有动画的，所以在作头发之前，应该先制作出模拟头发运动的线物体。再把头发沿着线绳进行绑定连接，这样做好线的动画，头发也会跟着一起飘动起来。大家看到最终幻想里面人物头发飘动就是用这种方法进行制作的。



【3】在制作衣服饰品时，同样，为了能使其自然的随身体摆动，应先制作出简单的多边形衣料，这样可大大节省动力学计算时间。然后用复杂多边形衣服与其进行绑定连接。这样复杂的衣服也会自然地飘动了。

人物的制作工作应该花很长时间进行调试，以保证后面工作的正常进行。

■在下期，我将会为大家介绍人物的运动动画方面的知识。让人物角色动起来，让其和真实世界中人物一样运动流畅，以及一些人物表情方面的解决方法，这里还是希望大家多支持啊。

责编／龙哥



名称	幻想传说漫画本
出版社	スタジオ·ディー·エヌ·エー
价格	848日元
发售日	2003年10月25日
简介	藤真拓哉所画的幻想唯一漫画本



名称	幻想传说OVA版
原作	NAMCO
原人设	藤岛康介
现人设及总作画监督	松竹德幸
脚本	金月龙之介
监督	富永タクオ
动画制作	アクタス
制作	フロンティアワークス
监制	NAMCO
简介	幻想动画剧场版

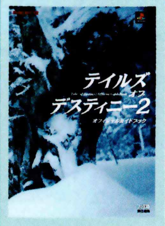


名称	GBA幻想传说完美指南
出版社	エンターブレイン
价格	1440日元
发售日	2003年9月13日
简介	详细介绍GBA幻想所有隐藏要素，完美通关必备





名称	幻想传说画集
出版社	スタジオ·ディー·エヌ·エー
价格	2500日元
发售日	2003年1月27日
简介	藤岛康介等35名作家所画的幻想人物图集



名称	宿命传说2 完美指南
出版社	エンターブレイン
价格	1200日元
发售日	2003年2月28日
简介	详细介绍宿命2所有隐藏要素，完美通关必备

名称	仙乐传说官方完美指南
发行处	NAMCO
发售处	山下书店
价格	1700日元
发售日	2003年10月10日
简介	最全的仙乐攻略本



还有许许多多的原声CD、配音CD，小说本、扇子、杯子、坐垫等等等等，由于篇幅关系我就不介绍了。相信大家看到以上一些周边已经能感觉到传说边际效应的威力了吧。

名称	1:8成品敏特切手办
发售处	株式会社寿屋
价格	12000日元
简介	做工细致，价钱也……

名称	1:8成品阿切
发售处	株式会社寿屋
价格	12000日元
简介	做工细致，价钱也……



名称	小型幻想人物手办
发售处	株式会社寿屋
价格	500日元
发售日	2003年8月末
简介	规格小很多，所以很便宜



第四部分　传说音乐

每款传说系列游戏都有其专门的主题曲。而且NAMCO对每一代传说游戏的主题曲挑选可谓精益求精，不仅主题曲的风格要代表游戏的精神，就连创作团队和演唱者的条件也要符合主题曲的意境，并且每次都是请比较受欢迎的专业歌手或乐队全力打造。如此才有今天被人到处传唱，赞誉的传说系列游戏的主题曲。同时，很多玩家也一定想跟着音乐哼唱历代传说的主题曲，只可惜由于日语水平的关系打消了你歌唱的欲望吧！没关系，今天我特意在全部主题曲的歌词下注上了音标，大家只要看着音标再跟着旋律唱，多加练习后没多久便能比较标准地唱出这些主题曲了，那还等什么，赶快往下看吧！

激昂的旋律成就最强主题曲

（幻想传说主题曲）

梦は终わらない～こぼれ落ちる时の滴
【YU ME WA O WA RA NA I~KO BO RE O CHI RO TO KI NO SHI TZU KU】
《梦想不会终结～散落的时光水滴～》

作词：藤林 圣子
作曲：关口 敏行
原唱：吉田 由香里(SFC版，GBA版)よーみ(PS版)
收录专辑：《梦は终わらない～こぼれ落ちる时の滴》
〖1995/11.12〗

歌词：

见つけてyour dream どこへいても
【MI TSU KE TE your dream DO KO E I TE MO】
觉えてる 时を越えて kiss kiss kiss
【O BO E TE RU TO KI WO KO E TE kiss kiss kiss】
（间奏）
真昼の空 月が
【MA HI RU NO SO RA TU KI GA】
あなたの目を さらう
【A NA TA NO ME WO SA RA U】
ずっと待ってた この时……
【ZU TTO MA TTE TA KO NO TO KI……】
もう泪 终わらせる 夜明けに
【MO U NA MI DA O WA RA SE RU YO A KE NI】
まぶた溶ける日差し 远い明日の记忆
【MA BU TA TO KE RU HI ZA SI TO U I A SHI TA NO KI O KU】
ここに目觉めの时 降りる
【KO KO NI ME ZA ME NO TO KI O RI RU】
见つけて your dream 坏れかけた
【MI TU KE TE your dream KO WA RE KA KE TA】
时に埋もれた その力に 气付いて
【TO KI NI U MO RE TA SHO NO CHI KA RA NI KI TZU I TE】
见つけて your dream どこへいても
【MI TU KE TE your dream DO KO E I TE MO】
闻こえてる 想い 传い kiss kiss kiss
【KI KO E TE RU O MO I TU TA I kiss kiss kiss】
（间奏）
あなたの见た 梦は
【A NA TA NO MI TA YU ME WA】
现实での 未来
【GEN JI TU DE NO MI RA I】
爱がこぼれる 手のひら
【A I GA KO BO RE RU TE NO HI RA】
もう空が 恐れない 夜明けを
【MO U SO RA GA O SO RE NA I YO A KE WO】
风に导かれる 背中见つめながら
【KA ZE NI MI CHI BI KA RE RU SE NA KA MI TU ME NA GA RA】
二度と会えないなら……言うょ
【NI DO TO A E NA I NA RA……I U YO】
见つけて your dream どんな时も
【MI TU KE TE your dream DON NA TO KI MO】
目の前の痛み 消せないわ 愿いを
【ME NO MA E NO I TA MI KE SE NA I WA NE GA I WO】
见つけて your dream 时が来ても
【MI TU KE TE your dream TO KI GA KI TE MO】
觉えてる 时を越えて kiss kiss kiss
【O BO E TE RU TO KI WO KO E TE kiss kiss kiss】
（间奏）
见つけて your dream 坏れかけた
【MI TU KE TE your dream KO WA RE KA KE TA】
时に埋もれた その力に 气付いて
【TO KI NI U MO RE TA SO NO CHI KA RA NI KI ZU I TE】
见つけて your dream どこへいても
【MI TU KE TE your dream DO KO E I TE MO】
闻こえてる 想い 传い kiss kiss kiss
【KI KO E TE RU O MO I TU TA I kiss kiss kiss】
～结束～

歌曲点评 幻想传说的主题曲历来都是所有传说迷公认最为动听的一首歌，并且先后由吉田由香里和よーみ两位小姐在SFC，PS版中分别演唱过。其中除了幻想在传说迷心中至高无上的地位这个因素以外，最主要的还是主题曲中激昂的旋律及两位歌手上乘的唱功的确能让人感动。特别是歌曲中几处高低起伏而且先后几次重复的旋律，听后让人领悟到这首歌所要传递给我们是一种锲而不舍，为追求梦想和爱情能排除万难的感觉，此种意境与幻想传说的主题和游戏内容也比较吻合，而且歌曲难度不是很大，旋律也很动听，这亦是此曲能成为游戏音乐中一首广为传唱的口水歌的原因之一吧！

舒缓的节奏诠释宿命的无奈

（宿命传说主题曲）

梦であるように 【YU ME DE A RO YO U NI】 《如梦般的》
作词：池森 秀一
作曲：DEEN
编曲：池田 大介
原唱：DEEN
收录专辑：《梦であるように》〖1997/12.17〗
《DEEN10年精选集1993−1998》〖2003/4.2〗

歌词：

答えが见つからない もどかしさでいつからか
【KO TA E GA MI TU KA RA NA I MO DO KA SHI SA DE I TU KA RA KA】
空回りしていた 违う谁かのところに行く君を
【KA RA MA WA RI SHI TE I TA CHI GA U DA RE KA NO TO KO RO NI YU KU KI MI WO】
责められるはずもない
【SE ME RA RE RU HA ZU MO NA I】
なんとなく气づいていた君の迷い
【NAN TO NA KU KI ZU I TE I TA KI MI NO MA YO I】
梦であるように 何度も愿ったよ
【YU ME DE A RU YO U NI NAN DO MO NE GA TTA YO】
うつむいたまま ささやいた言叶
【U TU MU I TA MA MA SA SA YA I TA KO TO BA】
悲しく操り返す
【KA NA SHI KU KU RI KA E SU】
激しい雨に 仆の弱い心は强く打たれ
【HA GE SHI I A ME NI BO KU NO YO WA I KO KO RO WA TU YO KU U TA RE】
すべての罪を流してほしかった
【SU BE TE NO SU NI WO NA GA SHI TE HO SHI KA TTA】
（间奏）
期待と不安が 降り注ぐこの街で
【KI TA I TO FU AN GA FU RI SO SO GU KO NO MA CHI DE】
仆は道を探して 君は邻で地图を见てくれてたね
【BO KU WA MI CHI WO SA GA SHI TE KI MI WA TO NA RI DE CHI ZU WO MI TE KU RE TE TA NE】
やわらかな时を
【YA WA RA KA NA TO KI WO 】
感じながら歩けるような恋だった
【KAN JI NA GA RA A KE RU YO U NA KO I DA TTA】
梦であるように 瞳を闭じて
【YU ME DE A RU YO U NI HI TO MI WO TO JI TE】
あの日を想う 风に抱かれて
【A NO HI WO O MO U KA ZE NI DA KA RE TE】
笑っていた二人
【WA RA TTE I TA FU TA RI】
そして朝日が差す顷仆の腕の中眠る君の优しい
【SO SHI TE A SA HI GA SA SU KO RO BO KU NO U DE NO NA KA NE MU RU KI MI NO YA SA SHI I】
幻を见ていたい
【MA BO RO SHI WO MI TE I TA I】
（间奏）
梦であるように 心の奥で
【YU ME DE A RU YO U NI KO KO RO NO O KU DE】
とわに辉け 君との日々は
【TO WA NI KA GA YA KE KI MI TO NO HI BI WA】
あゆのままの仆だった
【A YU NO MA MA NO BO KU DA TTA】
いつか描いてたあしたへ もう一度步き出そう
【I TU KA E GA I TE TA A SHI TA E MO U I CHI DO A RU KI DA SO U】
たとえすべてを失っても 何かが生まれると信じて
【TA TO E SU BE TE WO U SHI NA TTE MO NA NI KA GA U MA RE RU TO SHIN JI TE】
きっと二人の出会いも 近い日の奇迹だったから
【KI TTO FU TA RI NO DE A I MO TO O I HI NO KI SE KI DA TTA KA RA】
～结束～

歌曲点评 《如梦般的》是收录于乐队组合DEEN的第13张个人专辑，发行日期为1997年12月17日。歌曲的词写得非常深切，略带点悲伤，配合抑扬顿挫的旋律营造出一种歌手对人生哲理的感悟，人生如梦啊。或许是因为宿命并没能像幻想那般博得玩家的一致好评，因而整个歌曲让人听着听着就无意中感觉到一种无奈的心情……不过劳累了一天后坐在沙发上听这首歌真是一种享受，抛开宿命传说的主题曲不说，就算是一般的流行歌曲，我觉得《如梦般的》依然有可圈可点的地方。

颓废的心情演绎永恒的主题！

（永恒传说主题曲）

FLYING 《飞翔》
作词：AZUKI 七
作曲：中村 由利
原唱：GRANET CROW
收录专辑：《Flying》〖2000/11.29〗

歌词：

季节はずれの beach side
【KI SE TU WA ZU RE NO beach side】
夜に隠れた
【YO RU NI KA KU RE TA】
君の横颜は何をみつめてるの?
【KI MI NO YO KO GA O WA NA NI WO MI TU ME TE RU NO?】
人は谁もが皆
【HI TO WA DA RE MO GA MIN NA】
何かを背负ってる
【NA NI KA WO SE O TTE RU】
だけど ふとよぎる不安
【DA KE DO FU TO YO GI RU FU AN】
消せやしないよ
【KI SE YA SHI NA I YO】
仆らは何一つ
【BO KU RA WA NA NI HI TO TU】
知ることのない未来のために?
【SHI RU KO TO NO NA I MI RA I NO TA ME NI】
手に入れたり投げ出したりして
【TE NI I RE TA RI NA GE DA SHI TA RI SHI TE】
梦く诱う行方めざして
【HA KA NE KU SA SO U YU KU E ME ZA SHI TE】
flying gone
梦见る样に 堕ちてゆくの
【YU ME MI RU YO U NI O CHI TE YU KU NO】
君の中へ
【KI MI NO NA KA E】
恐れないで伤ついたら
【O SO RE NA I DE KI ZU TU I TA RA】
きっと 切ない优しさを抱いている
【KI TTO SE TU NA I YA SA SHI SA WO I DA I TE I RU】
flying fall down
羽ばたきながら 堕ちてゆくの
【HA NE BA TA SA NA GA RA O CHI TE YU KU NO】
君の旁へ
【KI MI NO SO BA E】
何もない 明日がくる瞬间は
【NA NI MO NA I A SU GA KU RU TO KI WA】
君に出会えた奇迹胸にたいて
【KI MI NI DE A E TA KI SE KI MU NE NI TA I TE】
ねむらせて
【NE MU RA SE TE】
（间奏）
君を信じる程に ねぇ
【KI MI WO SHIN JI RU HO DO NI NE E】
伤は深くて。。。。
【KI ZU WA FU KA KU TE】
私以外のもの 全て
【A TA SHI I GA I NO MO NO SU BE TE】
消し去りたいよ
【KE SHI SA RI TA I YO】
气づいた时には もう
【KI ZU I TA TO KI NI WA MO U】
ただ走り续けることに
【TA DA HA SHI RI TU ZU KE RU KO TO NI】
安らぎさえ感じていたなんて
【YA SU RA GI SA E KAN JI TE I TA NAN TE】
イミジキアスヲ 飞び越えてゆけ
【I MI JI KI A SU WO TO BI KO E TE YU KE】
flying fall down
旅立つならば
【TA BI DA TU NA RA BA】
朝も昼も夜もなくて
【A SA MO HI RU MO YO RU MO NA KU TE】
君のめぐる轮回の果てへ
【KI MI NO ME GU RU MIN NE NO HA TE E】
二度と归らぬ川のほとりまで
【NI DO TO KA E RA NU KA WA NO HO TO RI MA DE】
飞び出すの
【TO BI DA SU NO】
（间奏）
flying gone
もつれてゆくよ
【MO TU RE TE YU KU YO】
君のアイ life すべて求め
【KI MI NO A I life SU BE TE MO TO ME】
you & me
もう别の生活を灯す
【MO U BE TU NO SE I KA TU WO TO MO SU】
君のいない明日なんていらなくても
【KI MI NO I NA I A SU NAN TE I RA NA KU TE MO】
flying fall down
羽ばたきながら 堕ちてゆくの
【HA NE BA TA KI NA GA RA O CHI TE YU KU NO】
君の旁へ
【KI MI NO SO BA E】
何もない 明日がくる瞬间は
【NA NI MO NA I A SU GA KU RU TO KI WA】
君に出会えた奇迹胸にたいて
【KI MI NI DE A E TA KI SE KI MU NE NI TA I TE】
最期に私を力强く抱いて
【SA I GO NI WA TA SHI WO CHI KA RA TU YO KU I DA I TE】
ねむらせて
【NE MU RA SE TE】
～结束～

歌曲点评 GARNET CROW演唱特点就是“颓废”，“另类”。主唱虽为女性，但嗓音带有浑厚的中性风格，爆发力极强。因而整首flying在颓废中突然爆发，在爆发后又回归颓废，然后再爆发……如此几个层层叠叠的高潮立刻让人有一种耳目一新的感觉。不过也有众多中国玩家批评此歌曲太过另类，不够动听，这和摇滚乐在中国的喜好人群不多有着很大的关系吧。但对于摇滚乐迷来说这可是一首非常优秀的作品哦。大家注意，此歌相当难唱……

歌词：

I close my eyes and
遥か远くに见える空
【HA RU KA TO O KU NI MI E RU SO RA】
限りない梦をつめこんで 今旅立つ
【KA GI RI NA I YU ME WO TU ME KON DE I MA TA BI DA TU】
Winter or Spring Summer or Fall
气付かずに 不安を隠してた
【KI TU KA ZU NI FU AN WO KA KU SHI TE TA】
Won't you take me in your heart
交わす言叶 暗い道 照らす
【KA WA SU KO TO BA KU RO I MI CHI TE RA SU】
You will always have the key to my heart

丰富的元素奏响心灵的蓝调！（宿命传说2主题曲）

KEY TO MY HEART
《我心之钥》
作词：仓木麻衣
作曲：大野爱果
原唱：仓木麻衣
收录专辑：《Fairy tale》〖2003/11月〗

通り雨が 优しさに変わる
【TO O RI A ME GA YA SA SHI SA NI KA WA RU】
（间奏）
ねぇ 悲しみがあるから 强くなれる
【NE E KA NA SHI MI GA A RU KA RA TU YO KU NA RE RU】
君と行くよ 明日への果てしない旅
【KI MI TO I KU YO A SHI TA E NO HA TE SHI NA I TA BI】
Won't you take me in your heart
I only want to be with you
You will always have the key to my heart
I only want to be with you
（下面是一段RAP）
Baby you're the key to me
Open up and you will see
I'll always be right there
You know I will, and you know care
Don't need a fancy car
I like you just the way you are
You know it's plain to see
That you're the only one for me
（不断重复）
～结束～

歌曲点评 不知道为什么，和宿命传说有关的东西总是很有争议……难道宿命传说的宿命就是争议？这首宿命传说2的主题曲《key to my heart》就得到了许多玩家的负面评价。主要问题集中在这首歌曲的并没有宿命传说1的主题曲《如梦般的》那么动听。其实，综合歌曲的创作水准来说，这首key to my heart不仅有仓木麻衣最为擅长的R&B元素，还在后面部分加进了一段RAP，更在结尾部分融入了时下非常流行的电子舞曲，看得出这个小妮子在创作这首歌时比较用心。而歌曲结尾时不断重复相同的两句歌词，初听起来有点像尼姑念经，但再深入地多听几遍你就会发现这恰恰增强了整首歌曲的力度，那种对美好爱情的渴望是那么地强烈！！或许也是因为元素过多，整首歌的难度比较高，口水化程度相对低，换句话说将来被传唱并普及的机会比较小。

善变的摇滚勾画崭新的仙乐（仙乐传说主题曲）

Starry Heavens
《璀璨夜空》
作词：misono
作曲：北野 正人
原唱：day after tomorrow
收录专辑：《moon gate》〖2003/9.3〗
《primary colors》〖2004/2.18〗

歌词：

夜空を翔る流れ星を今
【YO ZO RA WO KA KE RU NA GA RE BO SHI WO I MA】
见つけられたら 何を祈るだろう?
【MI TU KE RA RE TA RA NA NI WO I NO RU DA RO U?】
旅立つ君と交わした约束
【TA BI DA TU KI MI TO KA WA SHI TA YA KU SO KU】
心の中にいつもある
【KO KO RO NO NA KA NI I TU MO A RU】
（间奏）
眠れない夜に听きたいのは君のこえ
【NE MU RE NA I YO RU NI KI KI TA I NO WA KI MI NO KO E】
朝日が来るまで语り明かした
【A SA HI GA KU RU MA DE KA TA RI A KA SHI TA】
邻で梦中に话す横颜は
【TO NA RI DE MU CHU U NI HA NA SU YO KO GA O WA】
辉いていたよね
【KA GA YA I TE I TA YO NE】
梦を追う君と见守る仆に
【YU ME WO O U KI MI TO MI MA MO RU BO KU NI】
同じ星の光りが降り注ぐ
【O NA JI HO SHI NO HI KA RI GA FU RI SO SO GU】
振り返らずに步いて欲しいと
【KU RI KA E RA ZU NI A RU I TE HO SHI I TO】
泪こらえて见おくった
【NA MI DA KO RA E TE MI O KU TTA】
夜空を翔る流れ星を今
【YO ZO RA WO KA KE RU NA GA RE BO SHI WO I MA】
见つけられたら 何を祈るだろう?
【MI TU KE RA RE TA RA NA NI WO I NO RU DA RO U?】
旅立つ君と交わした约束
【TA BI DA TU KI MI TO KA WA SHI TA YA KU SO KU】
心の中にいつもある
【KO KO RO NO NA KA NI I TU MO A RU】
（间奏）
いつでも
【I TU DE MO】
包んであげられる仆でいたい
【TU ZUN DE A GE RA RE RU BO KU DE I TA I】
募る寂しさはそっと隠して
【TU NO RU SA BI SHI SA WA SO TTO KA KU SHI TE】
あれから时间の流れがもどかしく
【A RE KA RA TO KI NO NA GA RE GA MO DO KA SHI KU】
感じ始めたけど
【KAN JI HA JI ME TA KE DO】
眩い星に想い重ねれば
【MA BA YU I HO SHI NI O MO I KA SA NE RE BA】
强い爱～と かわえて行けるから
【TU YO I A I E TO KA WA E TE YU KE RU KA RA】
君が自分で步んだ轨迹も
【KI MI GA JI BUN DE A YUN DA KI SE KI MO】
确かなものにきっとなる
【TA SHI KA NA MO NO NI KI TTO NA RO】
夜空を翔る流れ星を今
【YO ZO RA WO KA KE RU NA GA RE BO SHI WO I MA】
见つけられたら 何を祈るだろう?
【MI TSU KE RA RE TA RA NA NI O I NO RU DA RO U?】
「どこにいたってつながっているよ」
【DO KO NI I TA TTE TU NA GA TTE I RU YO】
君の言叶が苏る
【KI MI NO KO TO BA GA YO MI GA E RU】
（间奏）
梦を追う君と见守る仆に
【YU ME WO O U KI MI TO MI MA MO RU BO KU NI】
同じ星の光りが降り注ぐ
【O NA JI HO SHI NO HI KA RI GA FU RI SO SO GU】
振り返らずに步いて欲しいと
【KU RI KA E RA ZU NI A RU I TE HO SHI I TO】
泪こらえて见おくった
【NA MI DA KO RA E TE MI O KU TTA】
夜空を翔る流れ星を今
【YO ZO RA WO KA KE RU NA GA RE BO SHI WO I MA】
见つけられたら 何を祈るだろう?
【MI TU KE RA RE TA RA NA NI WO I NO RU DA RO U?】
旅立つ君と交わした约束
【TA BI DA TU KI MI TO KA WA SHI TA YA KU SO KU】
心の中にいつもある
【KO KO RO NO NA KA NI I TU MO A RU】
～结束～

歌曲点评 DAT的主唱misono嗓音爆发力很强，而且对歌曲的把握技术也堪称一流。别看她才20岁不到的年纪，这首气势宏大的starry heavens就是由她自己独立作词的歌曲。据仙乐传说的主要开发人吉积信先生说：“我思前想后，最后觉得这个仙乐传说主题曲的创作非DAT莫属。第一是因为历代传说的主题曲都由当红艺人或团队担当，第二是因为DAT的曲风与仙乐的世界观所体现的风格十分贴切。”而misono和北野正人在听取了仙乐开发人员对于游戏的描述后，果然不负众望，创作出了这首极具震撼力的starry heavens。此曲和以往的几首主题曲都有点区别，不仅节奏快，而且爆发力强，或许这就是一种新的尝试吧，因为仙乐传说也是新一轮传说的开始。个人认为这首歌非常之好听，而且对于练习日语会话速度很有帮助，因为misono唱得真很快啊，呵呵。

传说还将继续 传说专题的尾声将近，在写完所有篇幅后，我还是觉得有些遗憾，因为传说系列要讲的东西实在是太多太多太多了。但由于篇幅限制，只能挑些重点的和大家谈谈，希望各位能够喜欢。当然由于神无月亦是凡人（虽然我姓“神”－_－b），难免有所疏忽或错误，还请大家多担待。相信传说仍然会继续，我们的传说情结依然会延续！！！让我们一同期待下次传说系列游戏的登场吧！では，失礼いたします！

足球学堂 拼 4 来吧！ SOCCOR SEMINER

WORLD SOCCER Winning Eleven 7 INTERNATIONAL

世界足球 胜利十一人7 国际版

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2004.2.19
	类型：SPG	价格：6980日元	其他：——

■文/完全实况攻略组 NO.23　编排/宇部

定位球攻略：角球篇

看过笔者在前两期对《WE7国际版》的一些技术介绍后，相信读者们已经对游戏中一些比较简单的操作有所了解了吧？（谁给我否定的答复，我跟谁急！-_+）那么，由本期开始笔者便开始深入讲解一些实战应用技巧了，以下内容囊括关于角球的所有攻防技战术知识，内容丰富而专业，敬请《WE》迷万勿错过！

首先，我们先来看看操作方法：

○+上……………………………………传高速低平球。

○+下……………………………………传高速贴地球。

○+左/右……右侧角球点传外旋球(以己方的进攻方向为准，下同)/左侧角球点传外旋球内旋球。

○+R2…………比普通的按○键传球更高，但球速会减慢。

○+R1……………………比普通的按○键传球更快。

注：以上操作可混合使用。

R2+方向键………使进攻方的受传球员强制移动卡位或防守球员追逼防守。不论在进攻和防守中，都是很重要的一种操作方法，下面的图片演示将会介绍到。

△…………………………………………门将出击。

L1………………换人防守，很重要的一个操作方法。在下面的防守篇将会详细分析到。





经典再现！！布雷斯亚VS基耶沃，巴乔的角球直接射门！！由于巴乔的射门力量较小，所以取用了这样的操作方法：○+R2(维持皮球的飞行高度)+R1(加强皮球的去势)+上(提高皮球的速度)+左（增加皮球的向内旋转力）。

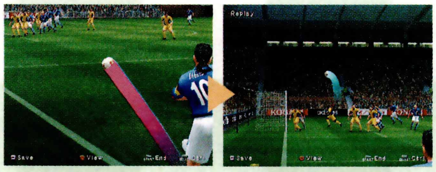
进攻篇

经常收看足球比赛的朋友都知道，角球进攻共分为三种情况：直接射门、传球助攻、战术角球。

一：直接射门

相信经常收看意甲的球迷都记得两年前巴乔那记惊世骇俗的角球直接进网吧，而这在《WE》的世界中也是可能实现的，但难度不低。首先我们都应该知道在《WE》中，发内旋球的弧线相对外旋球要强得多。所以要利用角球直接进球，比较简单的方法是，在右侧角球点开球的，应用左脚的球员射内旋球。在左侧角球点发球的反之。还有值得留意的一点是，射门球员一定要选用具备极高弧度值的选手。

●直接射门的图片演示



二：传球助攻

最常用也是最实用的打法。从角球无越位，干扰少，并且头球威力加强等优势可知道，角球助攻已成为《WE7国际版》一个很重要的得分手段。而我们只要加以利用角球发球不限时的特点，让己方球员跑到有利位置或空档时，再进行传球即可大幅增加进球的成功率。更具体的，可根据己方禁区附近的人员配置，选择相应的传球方式，如我方有身高体壮型的球员盘踞在禁区腹地，就应传出内旋球。又如若灵活型球员摆脱防守出现在离门较远位置空档处，则传外旋球。

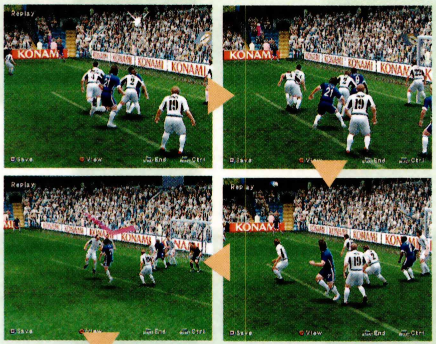
●外旋球助攻的图片演示



巴西人头球争顶的实力是不能和意大利相提并论的了，跟你们强行抢点是不行了，我用卡洛斯传出超高速的外旋球到较少人防守的区域总可以了吧。



●内旋球助攻的图片演示





1.皇马的防守果然弱不禁风，被克雷斯波轻轻一压破绽就全出来了。

2.但皮球不听使唤，向克雷斯波身后飞去。没办法了，先按R2稳住阵脚。

3.继续按R2+方向控制克雷斯波回头往后方跑动。

4.克雷斯波高高跃起头球攻门，身旁几名皇马防守球员这时只能祈祷上帝的保佑了。

5.事实证明，命运建立在实力之上。

三：战术角球

在球员身体条件不占优势或己方球员摆脱不了防守的情况下，选择战术打法是明智的选择。基本上战术打法可细分为长传战术和短传战术。长传战术意即利用长传发球，从而让接应球员头球摆渡助攻。主要用于我方球员在离门较远处出现空当或接传球者受对方紧追防守等不利于头球直接攻门的时候使用，并且因本作使用头球传球的力度和准确度都有所提高，故长传战术的效果比以往系列作更好。而短传战术大多都是利用在前门柱和角球点之间范围内的己方空当球员作接应，进而干扰对方防线的。

●长传战术的图片演示



●短传战术的图片演示



防守篇

许多刚接触《WE7国际版》的玩家都认为角球难以防守，更有甚者因此对游戏的优点视而不见，而产生极强烈的不满情绪。不可否认的是传球的准确度和头球攻门力度的提高，使防守高空球的难度大幅提升，但其实只要合理利用游戏中的相关技巧，我们还是可以尽量降低对方的成功率的。

一：每次角球发动时，都会有防守球员站在己队的门柱前。这种站位方法的作用除了可防止对方角球直接射门以外，还能尽量地封堵对方攻门到门将所不能覆盖的地方。所以说，防守角球最基本的条件便是不能随意调动站在门柱前的己方球员参与到夹击对方球员的行列中去。

二：每支擅长角球的球队阵中都有最少一两名善于头球破门或门前把握能力强的球员。而这些往往能在比赛中给你沉重一击、最令防守球员头痛的选手就是最值得我们“照顾”的对象。尤其在前门柱附近位置，只要出现这些球员，一定要实行“严厉”的打（夹）击战术！方法是按L1调动“空闲”的球员跑到这些球员与其发球队友之间，并最好用身体背靠着这名受传球员，这样便可最大限度地避免此类球员的高空轰炸成功了。因为在角球开出前，进攻球员的跑位都是电脑自动控制，是玩家不能进行任何调节的，并且跑位的幅度极少，基本都像是在闲庭信步般的“逛街”状态中，所以在对手未开角球前可要抓紧这段进攻球员的“真空”时间啊！

●L1换人防守的图片演示

从右面两幅图片可以清楚地看到，2P控制的球员前后不一样，而且第2张图片中的受控球员是在参与防守并将进攻球员压在身后的状态中，这



样便就明显地增加了防守的强度了。

三：在对付对方直接射门或传出贴近球门的内旋球时，按△令门将出营将皮球双拳击出也是阻击对方顺利地头球攻门的方法之一。

金球评析

跟上期一样，本期的金球还是出自本人组建的ML梦幻球队——切尔西，除了漂亮在克雷斯波最后的那记超高难度射门以外，还有一众切尔西球员的头球摆渡传递配合、克雷斯波强制移动等细节操作要素组合成这一美仑美奂的黄金进球。希望此进球能带给大家一个球队的整体概念和细微操作在实况中的重要性。关于下底传中，预期以后将会有更详细透彻的分析攻略，喜欢下底传中的朋友敬请密切关注！

本期最佳进球：倒挂金钩



1：右边卫约翰森高速插上助攻，按○键进行下底传中。



2：由于距离球门太远，不适宜直接头球攻门，左路的罗本便力压对方后卫利用X键将皮球摆渡至中路位置。



3：同时遭受到前后两名防守球员的夹击，哈塞尔巴因克只能将皮球继续回摆至防守较空虚位置上的克雷斯波。



4：皮球回摆的力度过大，只能按R1+R2强制移动使克雷斯波勉强地转身回追到皮球的落点位置。



5：背对球门的克雷斯波此时只能依靠倒钩才能够着皮球了。



6：但就是这样一个完美无瑕的动作造就了这个本期最佳进球！



7：皮球带旋转力和下坠力向球门奔去。





8——9：或许守门员在看到这个漂亮的“倒挂金钩”时，判断有所犹疑，皮球就这样无情地飞进网窝了，而门将此时的表情还定格在惊叹这个经典动作时还未合拢的嘴上。

下期《足球学堂》——最强实况攻略预告：界外球攻略是一门简单的学问吗？从很大程度上，我们可以说：“是！”。但其实我们真正知道的有多少呢？能利用界外球打破场上僵局的方法又有多少人会留意到呢？若知详情，敬请留意下期“完全攻略实况组”为大家诚意献上的《定位球攻略——界外球篇》完全攻略！

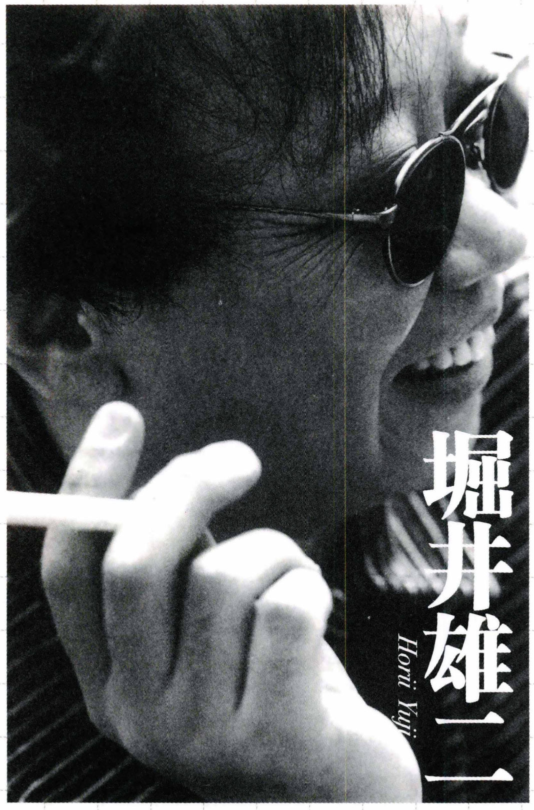
创造游戏方程式

GAME EQUATION

~游戏从业者的传奇~

慢工先生 屠龙者堀井雄二

[堀井雄二]
1954年1月6日出生在兵库县洲本市(淡路岛)。
1972年毕业于早稻田大学文学部。
1985年设立ARMOUR PROJECT。



1954年1月6日，堀井雄二在兵库县的淡路岛出生，一直到高中时代，他都是在这里度过的。淡路岛上有山有水还毗邻着大海，是一个风景秀丽的地方，从堀井雄二的家出发，徒步只需要5分钟就可以达到山下，就是走到海边也不过只要15分钟。正是因为在这样一个有着丰富自然文化的地方生活，养成了堀井雄二爱“玩”的天性，或许这就是后来他之所以成为游戏大师的基础吧！

高中毕业之后，堀井雄二来到了东京进入了早稻田大学学习，此时的堀井雄二有了想成为漫画家的想法，而东京是一个漫画大师聚集的地方，这也为堀井雄二提供了机遇。在大学中，堀井雄二进入了名为“漫画研究会”的社团，同一时期，园山俊二和《北斗神拳》的作者原哲夫以及其他一些漫画家都曾经和堀井雄二一起。不过他们在一起的时候大多是在玩游戏（例如《宇宙侵略者》或《BREAKOUT》）或是打麻将，而很少进行漫画的创作和研究，不过堀井雄二在漫画方面的天赋还是得到了上天的眷顾，在大学3年级的时候，堀井雄二拿着自己的漫画原稿去永井豪大师那里，请求给予评价或是帮助，没想到永井豪竟然对他的漫画给予了肯定并决定让堀井雄二到他的工作室来工作，应该说堀井雄二由此迈出了成功的第一步。从此开始，堀井雄二就开始了自己“执笔作者”的生涯。同时，他自己的一些作品也受到了人们的关注，相关的媒体还对他的创作给予了报道，这对于堀井雄二来说是再好不过的强心剂了！在大学4年级的时候由于一次交通事故使得堀井雄二不得不休学一年回家疗养，与此同时他也辞去了执笔作者的工作，一年之后康复归来的他又继续攻读自己的学业同时也进入了出版社做兼职工作。

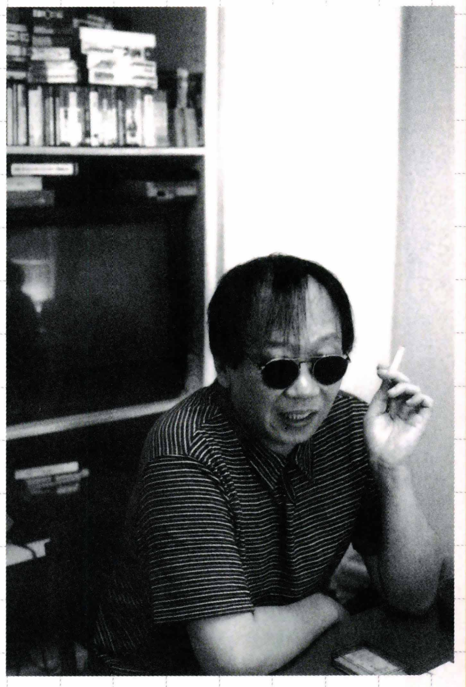
1976年，在美国发售了APPLE Ⅱ家用小型电脑，1981年在日本发售了PC8001和PC6001型家用计算机，这两部主机很快成为了畅销产品，日本的大街小巷都布满了家用电脑的狂热FANS，在这之中自然少不了堀井雄二的身影。1982年的时候，也就是堀井雄二28岁的时候，他购入了自己的第一台家用个人计算机——PC6001，这台主机连同一些外设总共花费了堀井雄二10万日元！！虽然当时PC6001的工作语言是BASIC，但是对于文学部出身的堀井雄二来说还是感觉高不可攀，他连简单的绘图和制表都不能很好的掌握又怎么能制作游戏程序呢？所以初期的堀井雄二只是用这台计算机来玩游戏。随着对计算机了解的深入，堀井雄二也开始尝试着制作一些游戏。此时的堀井雄二在《少年周刊JUMP》编辑社担任插画设计工作，一天他遇到担任《少年周刊JUMP》编集长的鸟坞和彦，鸟坞是一个狂热的游戏爱好者，由于对游戏的热爱，两人一拍即合决定制作游戏特辑并对ENIX举行的游戏大奖赛给予报道，其实堀井雄二本人也是非常希望参加这个大奖赛，但是无奈得不到参赛许可，庆幸的是在鸟坞和彦给自己的游戏相关资料中发现了一张此次大赛的参赛券，所以堀井就将自己以PC6001为基版制作的一款网球游戏——《LOVE MATCH TENNIS》送去参赛，没有丝毫把握的堀井雄二最终从13个人中脱颖而出获得了“入赏奖”。从此，堀井雄二就开始了自己在游戏界的创业生涯。直到现在，堀井雄二对于这次参赛的偶然性还记忆犹新，也许是鸟坞和彦故意将参赛券给堀井的也说不定呢！

在《DQ》诞生之前，大多数的游戏都是动作冒险类型的，但是堀井雄二并没有拘泥于这种冒险游戏，他在制作游戏的过程中把许多剧情和解谜的要素加入到游戏中去，由此制作出了《PORTPIA连续杀人事件》，最初这款游戏是在家用电脑上出现的，玩家要根据剧情的提示用键盘打出相应的动词，游戏很好的实现了人机互动，该游戏的影响虽然不如《DQ》深远和巨大，但是却给堀井雄二提供了很好的经验并大大提升了他的信心和决心，毕竟这款游戏的剧情和相关设定都是由堀井雄二自己一手操办的。在这之后，堀井雄二又开发了《轻井泽诱拐案内》和《北海道连续杀人》等游戏，都获得了很好的评价！其实在上文提到的游戏大奖赛之后，堀井雄二就开始了新游戏的构思与策划，这款游戏就是《DQ》！

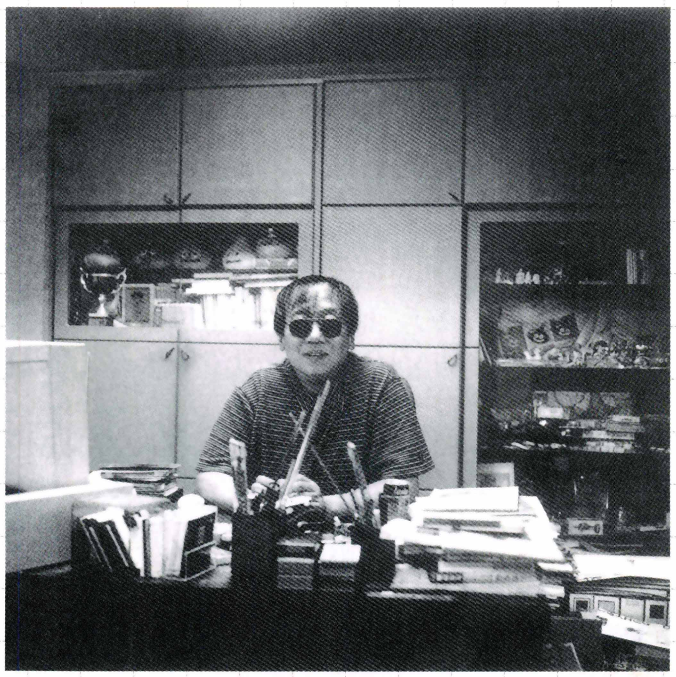
由于在日本动作游戏盛行，很少有人关注角色扮演游戏，在当时，家用电脑上出现了《WIZARDRY》和《ULTIMA》等游戏，不过真正知道并喜欢角色扮演游戏的还是很少的一些电脑爱好者。在FAMICOM登场之后，游戏界发生了很大的变化，许多人都排队购买该主机，而堀井雄二也认为这是游戏史上的一次“飞跃”，特别是《大金刚》问世之后，堀井雄二更是惊叹于主机的机能，他便有了制作角色扮演游戏的打算，不过当时ENIX的千田幸信认为推出角色扮演游戏还为时尚早，于是就否决了堀井雄二的想法，于是堀井雄二就只好把以前的游戏重新移植到FAMICOM上面，没想到这些游戏大受欢迎，同时，经过这段时间的摸索，堀井雄二也更好地掌握了FAMICOM的机能，在这种情况下，他决定制作《DQ》！

有人问过堀井雄二为什么要取《勇者斗恶龙》这个名字，他说道：“其实当时的主要目的就是想吸引大家的注意，因为当时的日本最流行最被人们所接受的就是动作冒险游戏，而《勇者斗恶龙》这个名字很容易让人认为它是一个动作游戏，所以就取了这么一个名字！”在游戏中，角色的设计是我们大家都非常熟悉的鸟山明，程序的设计是中村光一来负责的，而游戏的地图和剧情设计则是由堀井雄二一手包办的，虽然很多人都认为游戏程序是一款游戏中最重要的部分，但是如果没有好的剧本，再好的程序也不过一堆数据而已。在游戏的制作过程中，堀井雄二和中村光一经常彻夜长谈来不断的对游戏作出改进。随着游戏发售日的到来，堀井雄二的心情也是日益的复杂起来，一方面他盼着游戏的早日问世，另一方面他又担心游戏不能获得成功，在这种双面的复杂心情下他迎来了游戏的发售，同时也迎来了巨大的成功，从此之后，角色扮演游戏开始日益受到人们的关注，同时，要求续作发售的呼声也越来越高。于是堀井乘胜追击推出了之后的Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ等，而每一作都受到了极大的好评。特别是Ⅲ代，更是引发了国民共同游戏的社会效应，所以有人说“角色扮演游戏是一种可怕的麻醉药”，虽然这种说法是过分了点，不过这不是正验证了《DQ》的巨大魅力吗？

随着续作的陆续推出，堀井雄二也更加严谨的对游戏加以改进，他广泛听取玩家的意见，对游戏中的缺点加以删除，同时又对广受玩家好评的部分进行改进以达到完美的效果。玩过《DQ》的人都会发现，每一部新作品不仅仅是地图的扩大和剧情的延伸，在游戏中，玩家都会发现总有一些新的系统或是新的要素出现，而这一切都归功于堀井对游戏的无限挖掘。而且在游戏中，堀井给予了大家无限的发挥空间，游戏并不像其他游戏那样拘泥于固定的模式，而是让玩家自由的进行游戏，选择自己喜欢的方式进行游戏。这一点尤为突出的表现在马车系统和怪物培养系统上：每个玩家都可以自由选择自己马车中的同伴组成方式，同样的也可以自由地培养自己中意的怪物，这就使得每个人游戏的进行方式有着很大的不同，由于可以创造出完全属于自己的个性化的游戏方法，所以游戏的代入感特别的强。



随着SFC的推出，卡带容量的加大，主机性能的提升，《DQ》也表现出了质的飞跃。容量的加大使得堀井可以更多地进行剧情方面的延伸，同时也可以设计出更多的事件。在制作Ⅶ代的时候，堀井雄二所写出的剧情原案足足有一万六千页之多，这个数字我想即使是一部电影也难以比得上，而在Ⅰ代的时候，全部的剧情设计也只不过有五十张而已。由此可见堀井雄二在《DQ》上所付出的精力是一般人所不能做到的。要知道，堀井是把《DQ》作为毕生的事业来追求的。就连宫本茂在谈到《DQ》时也说它是不可思议的作品，简单明了的操作却蕴涵着无穷的游戏乐趣，让人深陷其中。



许多人都喜欢拿《DQ》和《FF》来做比较，其实我倒是觉得相比较于《FF》来说，《DQ》没有那么多的商业气息，它没有像《FF》一样华丽的CG，也没有像《FF》一样荡气回肠的爱情，有的只是一种人们儿时就有的冒险的幻想，它给人的感觉是非常现实的，更加迎合于大众，也许这就是《DQ》被人们称为“日本国民RPG”的原因吧！现在，《DQⅧ》也已经要发售了，日本玩家对这款作品抱以极大的热情和渴望，相信堀井雄二是不会让大家失望的，我想等到游戏发售的那一天，日本的大街小巷又会排起购买游戏的长龙吧！

■责编：宇部

堀井雄二的代表作——《勇者斗恶龙Ⅲ迈向传说》



本作被誉为是系列作品中最为出色的一部，当然也有人持不同意见，不过不可否认的是本作的完成度是系列最高的，作为勇者罗特三部曲的最终篇，本作在一个火山口附近开始故事……游戏中首次加入了转职系统，玩家可以自由的对自己的同伴进行转职，从而使人物的成长更加的自由。故事的舞台以现实世界为依据，在一个形似日本的充满阿拉伯风格的世界展开冒险，不管是人物的设计和街道的安排都及具国际水准。游戏的剧情和一代紧密连接，特别是在游戏中盘的时候，剧情的发展越发的激烈和紧密，同时优秀的剧情又带给了玩家许多的震撼和感动，绝对是不可错过的作品。

BETOP
北通产品

拥/有/北/通/ 游/戏/更/轻/松



安全最重要

北通大力神
BETOP POWER



AC220V转AC110V 1.5A

PS2

双绝缘设计 材料具有阻燃性 130℃ 内置温度保险丝

BTP-2921 净重1500克

北通电子有限公司 http://www.betop-cn.com 技术支持: support@betop-cn.com
分公司: 广州021-81010931 北京010-85618246 上海021-62052398
北通近期各地活动信息: ● 邯郸经销点购物抽奖及游戏竞赛活动，详情请询: 0310-7507189 ● 郑州经销点北通杯足球游戏争霸赛活动，详情请询: 0371-6996389、5183396、13700881126


游戏线通
Game Express
掌机大革命!!
Golden Sun
拥有超过1400款以上的游戏让您免费下载，
还可下载电影，动画，MTV
功能最强的搜索引擎，让您轻松找到您想要的游戏
采用最新技术，无须等待，马上下载马上玩
不需要额外安装任何软件，只需“Q-BOY”，一切都搞定!
具有超强金手指功能
建议零售价
￥218
产品展示中心
地址：广州市大沙头路21号海印广场3楼C088档
电话：020-83863258 手机：13538762935
客服专线：020-87625870
客服邮箱：q-bus-2@126.com
伊柏亚科技有限公司
USB
全新FLASH芯片
随意烧录GBA游戏，
电影，动画，MTV
市面上所出售的FLASH芯片，几乎都采用翻新的FLASH芯片。最多只能使用300次.
游戏一线通烧录卡，最少可使用10000次以上。
寿命更长，超值享受!!
玩 GBA游戏
看 经典电影
听 流行MTV
Jay
GBA烧录器
参考网站:
www.anyplay.net
经 销 商
北京市白云电子 010-84044276
电话：(广州)020-81013407
(深圳)0755-27791320
上海市普陀英鸿家电商行
电话：021-62445829
手机：13764363800
广州市文园电器城3楼迅发电器行
电话：020-81010751
手机：13602821719
广州市南太商场2楼兆利电器行
电话：020-81011464
手机：13503000145
游戏拍档
Q-BUS

火星电玩 marsgame.com

日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合寻求各地经销商广州批发热线：020-81010316 邮箱：pifa@marsgame.com
本部电脑管理，万无一失，全年邮购无一投诉，质优、快速、专业的服务定能让你满意。
邮购汇款地址：成都市建设路邮局5A-199信箱2分箱 肖忠发(收) 邮编：610051
门市部地址：成都市磨子桥新世纪电脑城4楼D06 TEL：028-85230945

Www.marsgame.com

邮购价：VCD:3.8元/张，DVD8元/张，音乐CD:7.5元/张。
会员价：VCD:3元/张，DVD7元/张，音乐CD:6元/张。
购碟邮费10元(无论多少，不限品种)
邮购查询热线:028—83414399、83172077、89010603
传真号码：028-83172077 投诉电话：028-88069212
购物咨询及查询专用邮箱：service@marsgame.com
投诉邮箱：tousu@marsgame.com
邮购赠品：邮购金额达80元，精美赠品一个。
注：邮购请在汇款单附言上注明编号即可，如仍写不下，请在汇款后四天来电告知或发mail确定。

日本名卡通动画精选（全彩面正版，日语发音，中文字幕）。VCD：3.8元/张(DVD8元/张)，持卡会员价VCD：3元/张（DVD7元/张）。继续提供VCD补单服务，补齐您VCD残缺部分，价格、邮费不变，邮费10元/次，无论多少。购买时请注明商品类型，购买DVD请在编号前加“D”。

一次性购买190元产品[不含邮费]，即可获得精美邮购会员卡一张，终身有效！

节目编号及名称	VCD	DVD
002-1梦幻妖女	12	3
005-2男儿当入樽	4	1
010-1JOJO冒险(第一卷)	3	2
014-1高达W-尽华尔兹	2	1
014-10高达F91	2	1
014-11高达逆袭夏亚	2	1
014-13高达0079TV	16	5
014-15倒A高达	25	6
014-17V高达	17	8
014-2G高达	17	5
014-20高达0083(剧)	2	1
014-3W高达	17	5
014-30倒A高达(OVA)	6	2
014-31SEED高达（完结）	29	13
014-32高达剧场3部作/特别版	6	2
014-4高达08MS小队	6	3
014-5高达0080	3	2
014-6高达0083	6	2
014-7Z高达	17	6
014-8ZZ高达	16	8
014-9X高达	17	5
017-1不可思游戏(TV)	19	6
017-2不可思议游戏(剧场版)	2	1
017-3不可思议游戏延续篇	6	2
017-4不可思议游戏永光传	4	1
025饿狼传说	4	1
029-1橙露(剧场版)	2	1
029-2橙露(TV)	24	6
029-3橙露(OVA)	4	1
032暗黑破坏神	3	1
035天空之城	2	1
037-1怪医秦博士千禧版	2	1
038DNA2	5	3
052-5城市猎人—便衣女警	2	1
052-8城市猎人(TV)	62	20
058-3樱花大战(TV)	25	4
058-5樱花大战写真集	2	1
058-7樱花大战引退纪念版	2	1
058-8樱花大战巴黎篇	1	1
062-1幽游白书(剧场版)	2	2
062-2幽游白书(TV)	38	12
062-7幽游白书—黑暗武术之事	2	1
063电影少女	3	2
069-1X战记(剧)	2	1
069-2X战记(TV)	21	4
074梦幻街少女	2	1
076-1真孔雀王	2	1
076-2孔雀王	3	1
079-2天地无用—魎皇鬼	9	3
079-4新天地无用(TV)	9	4
079-5天地无用遥远的思念	2	1
082-1超时空要塞可有记得爱	2	1
082-10超时空7(第一部)	13	6
082-11超时空要塞7(第二部)	11	5
082-2超时空要塞(加强版)	4	1
082-3超时空要塞Ⅱ	3	2
082-4超时空要塞(TV)	12	5

节目编号及名称	VCD	DVD
082-14超时空要塞ZERO	2	3
082-7超时空要塞歌集	1	1
089-3龙珠ZOVA大全集	13	4
089-5龙珠—热血热斗	1	1
089-6龙珠—神龙传说	1	1
089-7龙珠TV	59	22
093龙猫	2	1
099百变狸猫	2	1
103圣传	2	1
105-1我的爱神	3	1
105-2我的爱神Q版	6	2
106风之谷	2	1
107三只眼	7	2
109魔法提琴手	9	1
110魔女宅急便	2	1
111-2秀逗魔道士(OVA)卷一	2	2
111-3秀逗魔道士(TV)第三部	9	3
111-4秀逗魔道士(TV)第二部	13	3
111-5秀逗魔道士(TV)第一部	9	3
115-1相聚一刻(TV)	15	12
118-1新世纪福音战(TV)	13	4
118-2新世纪福音战(剧场版)	4	1
121超魔神英雄传	25	8
123-15浪客剑心星霜篇	2	1
123-2浪客剑心(TV)	40	12
123-3浪客剑心天空镇魂歌	2	1
123-4浪客剑心追忆篇	4	1
131-1罗德岛战记吟游诗人记	6	3
131-2罗德岛战记英雄骑士	9	3
148-1攻克机动队(剧场版)	2	1
148-3攻克机动队(TV)	6	7
154-2天空战记(TV)	19	6
158-1北斗之拳(剧)	2	1
158-2北斗之拳(TV)	76	20
160强殖装甲	3	2
162-2宠物小精灵逆袭	2	1
162-3宠物小精灵爆诞	2	1
162-7宠物小精灵结晶塔	1	1
162-8宠物小精灵口袋宠物小精灵(剧场版)	1	1
162-9宠物小精灵皮卡丘探险队	1	1
162-13宠物小精灵水都守护神	0	1
188-1银河英雄传说新战争的序曲	2	1
195-1魔法骑士(TV)	18	6
195-2魔法骑士(剧场版)	2	1
209-1吸血姬美夕(TV)	9	3
209-2吸血姬美夕(剧场版)	2	1
223猫眼	32	8
225-1宇宙骑士(TV)	16	5
225-2宇宙骑士Ⅱ	3	1
245幽灵公主	2	1
246-1纯情房东俏房客(TV)	9	3
246-2纯情房东俏房客(剧场版)	2	1
246-5纯情房东俏房客特别版	3	2
300快餐店之恋	3	1
301机甲兵团	16	8
306海岸物语	2	1

节目编号及名称	VCD	DVD
308战斗妖精风	3	3
310火影忍者	28	15
311推理之绊	12	4
312美女讨伐二人组	9	2
315闪灵二人组	15	10
316返乡战士	2	3
319花羽联盟	6	3
320玩戏	1	3
321完美的恋情	5	2
331迷糊天使	13	4
333魔法使的注意事项	4	3
334超能力者	1	1
335战奇谭	7	2
336七华 6/17	2	3
337狼雨	7	4完结
338黄家特工L/R	4	2
343陆上自卫队	6	3
347I`S	1	1
348废弃公主	2	5
349侦探学园Q	2	8
350最后的放逐者	13	3
352宇宙星路	3	2
353E'S超能力	3	6
354魔侦探洛奇	4	6
355成惠的世界	2	3
356篮球男孩	10	6
357天使怪盗	13	5
359鬼切丸	2	2
365频果核战	1	1
366女恶魔人诞生篇	1	1
368骇客帝国	3	2
400黄金卡修	2	10
500-1圣斗士星矢剧场版全集	1	1
500-4圣斗士海皇篇	5	3
500-5圣斗士黄金十二宫(TV)	25	8
500-7圣斗士北欧篇	9	5
500-9圣斗士星矢—冥界篇	7	2
505-2金田一歌剧院	2	1
505-6金田一少年杀戮钳碧岛	2	1
505-8金田一七赖美雪之杀人事件	1	1
506岁月童话	2	1
516千年女优	2	1
525听到涛声	1	1
526-5太空战士10CG	2	2
526-7太空战士X-2	2	1
527青之六号	4	1
528五星物语	1	1
531再见萤火虫	2	1
535彼男彼女的故事	13	3
539冒险少女拉汀亚(TV)	13	5
552-1海贼王(电影版)	1	1
552-2海贼王	64	30
552-5海贼王剧场版	1	1
552-7海贼王守卫最后的大舞台	0	1
553魔装机神	12	4
556光明战士—阿基拉	2	1
558-4街霸ZERO	4	1

节目编号及名称	VCD	DVD
559-1棒球英豪—大学物语	2	1
559-3棒球英豪(TV)	50	16
559-4安达充H2外传	21	6
559-5风之速	2	1
562-1福星小子圣水奇缘	2	1
562-2福星小子爱星之恋	2	6
566激情的恋爱	7	3
569铃声LAIN	5	4
572-1地狱先生神眉	1	1
573-116柯南情人节的真相	2	1
573-117柯南犯罪的遗物	1	1
573-118柯南-震动警视厅的12000000人质事件	2	1
573-142柯南迷宫的十字路口	2	1
573-18柯南瞳孔中的暗杀者	2	1
573-2柯南引爆摩天楼	2	1
573-25柯南对怪盗基德(工藤新一)	2	1
573-27柯南通向天国的倒计时	2	1
573-28柯南特别版—人鱼失踪记	1	1
573-29柯南暗黑组织之杀机	2	1
573-30柯南二十年后的杀机	2	1
573-4柯南14番目	2	1
573-5柯南(TV)	14	3
573-6柯南世纪末魔术师	2	1
573-70柯南充满谎言的委托人	2	1
573-92柯南汉姆.贝克街上的亡灵	2	1
575-1星界之纹章	7	3
575-2星界之战旗	5	3
575-3星界之断章	1	1
575-5星界之战旗Ⅱ	5	2
575-6星界之纹章特别版	2	1
584-1机动战舰TV版	9	3
584-2机动战舰剧场版	2	1
588火魅子传	6	3
593-1GTO(麻辣教师)动画版	25	5
595剑风传奇(烙印战士)	13	4
600青空少女队	2	2
601菜菜子解体诊书	6	2
603烈火之炎	14	6
604青涩宝贝	12	2
605枪神	13	6
610-1魔法阵都市TV	9	6
616飞越颠峰	3	1
618七都市物语	1	1
619-2逮捕令剧	2	1
619-3新逮捕令TV	13	6
621-1兽兵卫	2	1
621-2兽兵卫忍风帖—龙宝玉篇	4	2
623六神合体	2	6
626-1白色猎人	9	3
626-2白色十字架	2	1
626-3新白色猎人	6	2
628记忆(大友克洋)	2	1
635-3头文字D(剧场版)	2	1
635-4头文字D(电影版)	2	1
639-1封神演义(TV)	9	3
648-1恶男杰特(TV)	9	3

节目编号及名称	VCD	DVD
648-2恶男杰特(天国之门)	2	1
649星方武侠	12	3
651神秘世界	4	3
653女恶魔人	6	3
656-1守护月天(TV)	11	3
656-2守护月天(OVA)	8	2
661-2高智能赛车GPX(TV)	13	5
661-3新世纪GPX-ZERO	3	2
661-4新世纪GPX-OVA	3	2
663-2最游记(TV)	21	8
663-3最游记剧场版	2	1
663-5最游记希望之罪过	2	1
663-6最游记TV第二部	0	6
665超神姬	4	1
671妖精战士	2	1
673机械人嘉年华	2	1
674-1库洛魔法使第一部	14	8
674-2库洛魔法使(剧场版)	2	1
674-4库洛魔法使被封印的卡片	2	1
678-1花样男子	1	1
679老人与Z	1	1
680-1机动警察（剧）	2	2
680-2机动警察(电)	2	2
680-3机动警察(OVA)	4	2
680-4新机动警察(OVA)	8	2
680-5机动警察(TV)	19	6
680-6机动警察Ⅲ+特别版	3	2
684-5足球小将	6	8
688-2霸王大系龙骑士	2	6
690-1恋爱世纪(剧场版)	2	1
690-2万有引力(TV)	5	2
697-1勇者王(TV版)	17	8
708-2乱马1/2(OVA)	3	1
708-3乱马1/2热斗篇(第一部)	6	6
708-4乱马1/2热斗篇(第二部)	7	6
708-5乱马1/2热斗篇(第三部)	7	6
708-6乱马1/2热斗篇(第四部)	7	4
711-1天空艾斯加科尼(TV)	13	3
711-2天空艾斯加科尼(剧场版)	2	1
720-1天使禁猎区	3	1
724-1爆笑吸血鬼(剧)	4	1
724-2爆笑吸血鬼(TV)	10	4
727A计划	1	3
728魔神BIG—G	6	2
731女神候补生	9	2
732-1钢铁天使(TV)	9	2
732-2钢铁天使(剧场版)	2	1
735安琪莉可	1	1
741飞天红猪侠	2	1
742神风怪盗	22	5
784-2EX—DW杀手（剧场版）	2	1
792爱情白皮书	7	3
793人形草纸左近	9	4
798小女孩的玩具	16	16
806-1游戏王(TV)	13	4
806-2游戏王剧	1	1
806-3游戏王(TV)Ⅱ	12	3
806-4游戏王(TV)Ⅲ	11	4
806-5游戏王(TV)Ⅳ	11	5
810-1变形金钢电影版	1	1
810-4变形金刚美国版	15	13
811风月夜影兰	7	2
814卡片召唤师	5	3
817-1犬夜叉	71	23
817-2犬夜叉(剧)	2	1
819掌上娇女	5	1
820婆梭罗	7	2
821人狼	2	1
826电童	9	3
827-1蜡笔小新	2	1
829秘密电影第二部	1	1
834-1叮当猫(太阳王传说)	26	12
834-3太阳王宇宙开拓史	2	1
840求恋期	6	1
846终极战区	1	2

节目编号及名称	VCD	DVD
851-1猎人(TV)	31	
851-2猎人(OVA)	8	
852捍卫者	4	
861京都女子	8	
862机动天使	4	
866沉默的未知	13	
870永恒传说	5	
871-1刃牙	5	
871-2刃牙Ⅱ	9	
874剑星传(星之海洋)	4	
875地球少女	13	
877黑街二人组	6	
882魔法战士李维	9	
885-1欢心	6	
888破邪巨星	3	
889-1妹妹公主	10	
894魂狩	6	
896恋爱季节	1	
901-1火圣旅团999	1	
901-2火圣旅团999(TV)		
902真盖特对新盖特机器人	4	
904新白雪姬传说	7	
908超级偶像猫玲当	2	
910血	2	
911狂野的禁区	10	
916幻影天使	13	
917草莓蛋	3	
920无限的昌险	9	
921再造人009	3	
922棋魂	50	
923通灵童子	29	
930-1千与千寻	2	
930-2千与千寻Ⅱ—猫的报恩	2	
934网球王子	58	
935-1吸血鬼猎人D	2	
935-2新吸血鬼猎人D	0	
936大都会	2	
937美少女战士R	3	
942电击作战	5	
944樱桃小丸子	2	
947-1圣战士(TV)	17	
947-2圣战士(OVA)	1	
948分身战士	10	
951-1翼神传说	15	
951-2翼神传说（剧场版）	2	
954新吸血鬼	6	
956幻魔大战	9	
956-2幻魔大战	2	
957-1机械人真幌	8	
957-2机械人真幌第二部	7	
958名侦探福尔摩斯	9	
959人形电脑天使心	20	
961青出于蓝胜于蓝	16	
962-1拜托了老师	13	
962-3拜托了老师MTV	0	
962-4拜托了老师双子星	6	
963东京地下城奇兵	7	
964全金属风暴	20	
964-2全金属风暴第二部	0	
965-1守护者	20	
965-2守护者—黄昏的手镯	6	
965-3守护者—遗失事件	2	
967天使—小生意气	23	
968寻找满月	23	
970十二国记	20	
975鬼眼狂刀	15	
978圣石王者	17	
979最终武器彼女	9	
980UFO皇女	8	
982小小雪精灵	9	
983宝瓶时代	8	
984果酱少年	36	
985镜女骑士	5	
986猎人罗宾	13	
988漫画大王	13	

以下节目只有VCD版本

149紺碧之舰队	2
002-2妖子魔剑	6
005-1男儿当入樽(珍藏版)	2
005-3男儿当入樽(TV)	35
010-2JOJO冒险(第二卷)	9
014-1408ms小队(完结篇)	1
014-16SD高达G世	1
014-18MS08小队米兰传说	1
014-19蓝色高达	1
014-21机动梦日记	1
014-22高达MTV	1
014-23兰色高达	14
014-24高达W战争回忆录	4
014-25G高达(剧场版)	2
014-26W高达杀人课	2
014-27ZZ高达(剧场版)	2
014-28X高达(剧场版)	2
014-29高达0079(剧场版)	2
037-2怪医秦博士(TV)	8
052-1城市猎人—天才教授	2
052-2城市猎人—爱与连发枪	2
052-3城市猎人—百万美金	1
052-4城市猎人—海滩之战	1
052-699城市猎人	2
052-7城市猎人(OVA)	5
058-1樱花大战全集	2
058-2樱花大战(OVA)	6
058-4樱花大战真人版	3
060碧奇云—兰色种子	13
061-1万能文化猫娘	6
061-2万能文化猫娘(OVA)	3
062-3幽游白书(电影版)	1
062-4幽游白书—大百科	1
062-5幽游白书—飞彩之章	1
062-6幽游白书—幽助之章	1
071-1卒业	4
071-2卒业罗Ⅴ	1
075风魔小次郎	6
078圣子到BOY	12
079-3天地无用炎夏之圣诞	2
079-6天地无用外传	9
079-7天地无用地球篇	7
079-8天地无用宇宙篇	7
082-12超时空要塞爱丽斯	2
082-9超时空要塞D7(OVA)	4
089-1龙珠Z之冥界超激战	1
089-2龙珠Z银河最强战士	1
089-4龙珠—地球保卫战	1
095斗神传	2
105-3幸运女神剧	2
111-6秀逗魔道士(OVA)卷二	2
111-7秀逗魔道士剧场版	4
111-8新秀逗魔道士	1
111-9秀斗魔道士延续篇	5
113阿尔斯兰战记	4
115-2相聚一刻(剧场版)	1
123-1浪客剑心(特别篇)	1
123-10浪客剑心四乃森仓紫	1
123-11浪客剑心濑田宗次郎	1
123-12浪客剑心相乐左之助	1
123-13浪客剑心剑技大全	1
123-14浪客剑心名胜全集	1
123-5浪客剑心未放映之迷藏	1
123-6浪客剑心逆刃刀	2
123-7浪客剑心明治剑客浪漫谭	1
123-8浪客剑心珍藏版	3
123-9浪客剑心人气排行榜	1
134宫崎峻MTV	1
148-2攻克机动队M66	1
152-1少女革命(TV)	13
152-2少女革命(剧场版)	2
154-1天空战记	3
158-3新北斗之拳(剧场版)	1
162-1宠物小精灵TV版	26
162-10宠物小精灵皮丘圣诞节	1
162-4宠物小精灵皮卡丘的寒假	1
162-5宠物小精灵体育对抗赛	1
162-6宠物小精灵皮卡与皮卡丘	1
162-12宠物小精灵雷皇传说	2
170铁拳1+2	2
188-10银河英雄传说螺旋迷宫	7
188-11银河英雄传说外传千亿之星千亿之光	6
188-12银河英雄传说外传反叛者	2
188-2银河英雄传说银英(TV)	55
188-3银河英雄传说外传星之海洋	1
188-4银河英雄传说外传污名	2
188-5银河英雄传说外传朝之梦夜之歌	2
188-6银河英雄传说外传白银之谷	2
188-7银河英雄传说外传黄金之翼	1
188-8银河英雄传说外传英雄传说	2
188-9银河英雄传说战国群雄传	18
201-1拳王97	2
201-2拳王98	1
201-3拳王99	1
201-4拳王2000	1
201-5拳王新99	2
211统梦	1
212-1侍魂破天草降魔之章	1

212-2侍魂斩魔传	2
234真女神转生	2
246-3纯情房东俏房客可奈子篇(OVA)	1
302末日危机	2
304我希望你在这里	2
307地球守护者	2
309秋秋公主	4
313绝对任务	2
314钢琴少女	1
317情感的约束	2
318可可露图书馆	2
322钢铁侦探	7
323花田少年史	2
324新春羽毛球大赛	1
329幽浮宝贝	15
330狂热前锋	1
358奇诺之旅	1
360百变之星	3
362最后逃亡	3
363野犬奇兵	1
364老鼠小子	3
367学园梦幻队	2
500-2圣斗士最终战士	1
500-3圣斗士黄金苹果	1
500-8圣斗士神与神激战	1
505-1金田(TV)	13
505-5金田一人偶世界	5
505-7金田一神秘马戏团	4
507-1卡通MTV精选Ⅰ	1
507-2卡通MTV精选Ⅱ	1
507-3卡通MTV精选Ⅳ	1
507-4卡通MTV精选Ⅴ	2
509-1生化危机2CG	1
509-2生化危机2真人版	2
509-3生化危机3CGCG	1
509-4生化危机3真人版	2
509-5生化危机2002真人版	2
526-1太空战士8代CG	1
526-2太空战士9代CG	1
526-3太空战士八MTV	1
526-4太空战士(电影版)	2
526-6太空战士10(TV)	8
530鬼神童子	2
532精灵使	1
534杀人课	2
536世界末日	2
538特搜机动队	3
540-1GS美神(剧场版)	1
540-2GS美神(TV)	15
552-3海贼王发条岛的冒险	1
552-4海贼王黄金大海盗	1
555莱茵的黄金	2
558-1街霸II剧	2
558-3街霸(TV)	14
559-2棒球英豪—最后冠军	3
562-3福星小子情侣乐天派	2
562-4福星小子求你说声我爱你	2
562-5福星小子鬼姬传说	2
562-6福星小子绮丽人之梦	2
562-7福星小子特别版	1
562-8福星小子阿渚的未婚夫	1
562-9福星小子OVA	3
563-1绝爱	1
563-2绝爱(OVA)	3
565-1东京巴比伦	1
565-2东京巴比伦东京惊魂	1
567快乐蒸气探团	1
568银河少女警察	6
572-2地狱先生恐怖新学期	1
573-1柯南两大杀人事件	2
573-10柯南八代	10
573-100柯南法庭对决Ⅱ菲对九条	1
573-101柯南危险的处方笺	1
573-102柯南九个门大搜查	1
573-103柯南超级汽车陷井	1
573-104柯南诅咒的假面的冷笑	1
573-105柯南在黑暗中传出的神秘枪声	1
573-106柯南偶像们的秘密	1
573-107柯南疗养森林的不在场证明	1
573-108柯南酒窖密室事件	1
573-109柯南南纪北滨神秘之旅	1
573-11柯南毛利小五郎	2
573-111柯南友情与杀意的关门海峡	1
573-112柯南回来的受害者	1
573-113柯南大阪的三K事件	1
573-114柯南图画中的绑架犯	1
573-115柯南元太的灾难	1
573-119柯南-看不见的嫌疑犯	1
573-12柯南第十位乘客	2
573-120柯南-急忙掩饰的忽略	1
573-121柯南-浪花剑士与太各之城	1
573-122柯南-雪夜的恐怖传说	1
573-123无声的证据	1
573-124与黑暗组织的接触	2
573-125上天奇妙的惩罚	1
573-126宇迷婆婆失踪事件	1
573-127柯南幽灵屋的真相	1
573-128柯南摇晃的餐厅	1
573-129柯南夕阳染红的女儿节人偶	1
573-13柯南超级杀人计划	2
573-130柯南栏杆破坏的瞭望台	1

573-131柯南向日葵公馆里的枪声	1
573-132柯南平次与失踪的少年	1
573-133柯南来自芝加哥的男人	1
573-134柯南阳光普照的地方	1
573-135柯南玷污的假面英雄	1
573-136柯南幸运的雪茄盒	1
573-137柯南不在场证明的隐身术	1
573-138柯南消失的绑架逃逸车	1
573-139柯南服部平次走投无路	1
573-140柯南火焰中的红马	2
573-141柯南生日饮酒之谜	1
573-15柯南黑天使的翅膀	2
573-16柯南本万刑事之恋爱物语	2
573-17柯南太顺利的推理	1
573-26柯南2001最新TV版	10
573-3柯南黑暗组织女子	2
573-31柯南月与星与太阳的故事	1
573-32柯南流水亭流出的杀意	1
573-33柯南鸟取蜘蛛屋之怪事件	1
573-34柯南少年侦探团消失事件	1
573-35柯南名家连续惨死事件	1
573-36柯南暗夜公爵	1
573-37柯南幽灵船	1
573-38柯南外交官杀人事件	1
573-39柯南体育俱乐部杀人事件	1
573-40柯南插画画家杀人事件	1
573-41柯南行动电话杀人事件	1
573-42柯南荷姆斯弗利克杀人事件	1
573-43柯南滑雪别墅阴影事件	1
573-44柯南雾天狗传说发生事件	1
573-45柯南歌南当红艺人杀人事件	1
573-46柯南维纳斯之吻	1
573-47柯南鸟取屋之怪解决篇	1
573-48柯南暗黑中的死角	1
573-49柯南死亡的復活出	1
573-50柯南宝刀争夺战	1
573-51柯南性命交关的复活	4
573-52柯南被杀了四次的男人	1
573-53柯南没消失的证据	2
573-55柯南神秘乘客	2
573-56柯南公寓坠楼事件	1
573-57柯南英语老师VS西部名侦察	2
573-58柯南黑暗组织再会	3
573-59柯南十六人的怀疑者	1
573-60柯南怀古饭店神秘事件	2
573-61柯南通往迷宫的入口	2
573-62柯南被封印目墓的秘密事件	2
573-63柯南年幼的目击者	1
573-64柯南流水亭的玄机	2
573-65柯南工藤新一MY事件发生篇	1
573-66柯南红鬼村火节杀人事件	1
573-67柯南周一晚上七点半杀人事件	1
573-68柯南丧失记忆的美少女事件	1
573-69柯南仙人掌杀人事件	1
573-7柯南青山岗昌短篇缉	1
573-71柯南中华街的似曾相识	2
573-72柯南竞技场上无差别	1
573-73柯南迷样信息狙击事件	1
573-74柯南迷失森林中的光彦	1
573-75柯南咖啡厅馆突然闯入事件	1
573-76柯南龙神山坠落事件	1
573-77柯南红色杀机梦幻曲	1
573-78柯南木菇熊与侦探队	1
573-79柯南孤岛的公子与龙宫城	2
573-8柯南意味深长的音乐盒	2
573-80柯南五彩传说的书中豪宅	1
573-81柯南本厅之刑事恋爱物语四	1
573-82柯南复仇的海湾	1
573-83柯南战斗游戏的陷阱	1
573-84柯南法庭对决Ⅱ	1
573-85柯南警察手册丢失事件	1
573-86柯南迷宫的阴暗	1
573-87柯南迷宫的狂热球迷	1
573-88柯南毛利的冒充者	2
573-89柯南爱与决断的破啐	1
573-9柯南阿兰的初步推理	1
573-90柯南商业繁荣的秘密	1
573-91柯南新干线护送事件	1
573-93柯南爱与决断的破碎	1
573-94柯面充满杀意的陶意教室	1
573-95柯南陷入网中的迷团	1
573-96柯南松江玉造连句十四番胜负	1
573-97柯南OK牧场的悲剧	1
573-98柯南屋形船震惊的钓鱼事件	1
573-99柯南红色杀意的夜想曲	1
575-4星界之纹章(特别版)	2
578风之名仗	2
580勇者斗恶龙	10
581破邪大星	3
586-2心跳回忆真人版	2
587-2影技剧场版	2
593-2GTO(麻辣教师)真人版	2
594恋爱候补生	1
596-1水晶国传说剧场版	2
596-2水晶国传说OVA	3
599学校幽灵	6
606八云立	1
609梦幻骑士龙之宝玉	5
610-2魔界小分队	1
614课本没教的事	2
615恶魔战士	4

619-1逮捕令OVA	6
627AD警察	6
629独裁者	1
630十兵卫	5
634真夜中之侦探	6
636-1倒凶十将传	3
636-2倒凶十将传—封魔五行传承	1
637火宵之月	2
638电脑战记	3
639-2封神大百科	3
640无限地带	6
643炎之记忆	2
652钢铁新世纪	4
661-1高智能赛车	2
661-5最终挑战者	1
661-6新世纪GPX并列第一	5
663-1最游记(TV)简集	1
663-4最游记OVA	1
664灵魂力量	9
666迷宫物语	1
670魔影紫光	2
672地裂	1
674-3库洛魔法使第二部	12
674-5库洛魔法使延续篇	7
674-6新库洛魔法使剧(英文版)	2
677秘密警察	4
678-2流星花园	18
680-1机动警察(剧)	2
681我是大哥大	7
683神秘机械女神	3
684-1足球小将世青篇	5
684-2足球小将小学篇	7
684-4足球小将欧洲篇	8
684-6足球风云	1
684-7哨声响起	5
686沙罗曼蛇	2
687-2装甲骑兵(TV)	18
689刻之大地	1
691闪电霹雳车	4
692梦中相会	3
694通灵公主	6
695思春期美少女	2
697-2勇者王(剧场版)	2
698武神传说	3
699众神的黄昏	1
700电脑刑事档案	3
705亚里安	2
708-10乱马1/2热斗篇(第八部)	6
708-2新乱马OVA	3
708-7乱马1/2热斗篇(第五部)	7
708-8乱马1/2热斗篇(第六部)	7
708-9乱马1/2热斗篇(第七部)	7
712寒冷前线	1
713刀魂(DC游戏CG版)	2
714车神传说	2
715快刀乱麻	1
717幽幻怪社	2
718战国魔神	13
719圣露米学院	2
720-2天使之尾	6
725奥美帝	2
726天域奇兵	2
729星际争霸战	6
732-3钢铁天使久留美式	4
732-4钢铁天使零	1
736伊甸少年	13
739魔法使	3
740钢铁神兵	7
743鲁邦暗杀指念	2
746兽战士女	9
747传说巨神	4
751-1雷朋三世爱情篇	2
751-2雷朋三世辞书库	2
751-3雷朋三世危机一发	2
752粼家女孩	6
753翼天使之声	6
754超兽传说	2
756黄金战士	6
757D4公主	4
758秘境探险	2
759-2机械女神剧场版	2
760无休战将	6
762红发少女安妮	1
763雷电X	1
764圣兽机	1
765北长	1
767创世纪战士	3
768幻魔大战	2
769杀人机器	1
770时空之旅	2
771救命樽	1
772极黑之翼	1
773反黑风暴	2
774伴龙少女	2
775美幸不思议之国	1
776乐胜	1
777金星战记	2
778咒语鬼精灵	1
779-1柔之道番外篇	2
779-2柔之道奥运会	2
780雌威队	2

782虚界之魔兽	5
783午夜风情	9
785漫游记	5
788天使宝贝蛋	9
789超入学园	2
790冷面魔影	5
791依煞	2
794东邪西毒	4
796美少女枪神	2
797天国女神	1
799特别的她	3
800-1铠传OVA	3
800-2铠传武士军队之讯息	2
800-3铠传浑煌帝传说	2
801禁区外的少女	13
802太空漫游者	2
805乱战突破	2
808乐感	1
810-3变形金刚(TV)	19
813间之楔	2
816中华一番	11
818漫画英雄	2
823学生妹	2
824令人战粟的格林童话	1
827-2蜡笔小新温泉大决战	2
827-3蜡笔小新特别版	1
827-4蜡笔小新跨越地球篇	1
827-5蜡笔小新TV版	12
828公园前派出所	2
830-1数码宝贝	1
830-2数码宝贝操盘手	4
830-3数码宝贝代博落兽的逆袭	1
830-4数码宝贝之暗黑斗暴龙	2
830-5数码宝贝TV版	18
831机巧奇传战记	2
832无敌王	2
833想见到你	1
834-2太阳王映画恐龙	2
834-4太阳王秋季特别节目	2
834-5太阳王翼之勇者	2
834-6太阳王新学期特别节目	2
837织田信长(真人版)	2
838伙头智多星	12
839超人古加	17
841少年科学俱乐部	1
842此时此地的我	5
843机器猫	26
844破坏魔定光	1
845生死一刻	1
847反斗小皇子	1
848魔法天使	18
849不文明泰山	11
854格斗女神	3
855泪眼煞星	4
859我爱泡影	8
860无敌神拳	1
8633D玛丽丝	3
864-1咸蛋超人	1
864-2咸蛋超人狄格外传	2
864-3蒙面超人空蛾(真人)	2
865星际迷航	4
867原罪	1
868一切随时光流逝	4
869古墓丽影	2
872湘南爆走族	2
873小魔女朵瑞咪	1
876乘风少年	2
878辣妹当家	11
879爆转陀螺	2
880死亡的思考	3
881卡利奥斯托洛城	2
883天才风水师—水铃	2
884手塚治虫特典	1
886希望之蛋	1
887亚利安第九学园	2
889-2妹妹公主Ⅱ	7
890学园战记	3
891金太郎	4
892爱的寄托	3
893-1欲望	10
893-2欲望Ⅱ	9
897集合之战	5
898魁男孰	1
899X电车昌险	1
903惑星的诱惑	7
906绿林寮	3
907精灵狩护者Ⅱ	4
909梦圆	2
912太阳之船	4
913亚洲龙	2
914FAKE	1
915魔法少女猫	4
918-1莎木电影版	2
918-2莎木Ⅱ	4
922-2棋魂特别版	1
924-1学校怪谈	1
924-2学校怪谈之邪鬼传说	1
925哈雷小子	1
926-2银河昌险战记	2
927超者雷登	13
929幻象战士	7

932寄生前夜真人版	2
939时空游侠	2
941超人高斯电影版	2
943死神之迷	4
945七濑神探	1
949娇刀传	9
950高校女孩	7
952铁拳Ⅳ	1
953猫眼神偷	2
955弹珠超人	9
960-1银河天使队	7
960-2银河天使Ⅱ	3
962-2拜托了老师(OVA)	1
966暴走猎人	13
969黑巫	2
971神雕侠侣	2
972德国轰炸机	1
973盗贼王	11
974蓝色回忆	3
981朝雾的巫女	3
987炎之蜃气楼	5
989娜可露露	1
990煌罗万象	2
993我的邻居山田居	2
996我的漂亮女友	2
997星之声	1
998美雪美雪	19
999陪卿疯狂	3

DVD(look)

461极道鲜师	1
462妄想代理人	1
463水上赛艇	2
464燃烧特警	1
465羊之歌	1
466七人娜娜	1
467俏丽搭档	1
468电脑组剧场版	1
469右拉的传奇	2
470魔导国OVA	1
471萌之剑	1
472茄子	1



552-7海贼王守后最后的大舞台	0	1
994御龙少年	9	4
928毕其顿的恶魔	2	1
991秋之回忆	3	1
587-1影技影技	9	4
339奇钢仙女	15	2
803快感乐园	15	4
409新撰组异闻录	0	5
410枪墓	0	5
411暗与帽子与书之旅人	0	4
412复仇天使	0	3
413钢之练金术士	0	6
415操纸师（R.O.D）	0	5
417瓶洁妖精	0	2
419愿君永恒	0	3
420真月谭月姬	0	3
423一骑当千	0	3
424钟音学园	0	2
425巷说百物语	0	2
426春与修罗	0	1
427爱的魔法	0	3
430枪女	0	4完结
433灰姑娘男孩	0	3
434未来残酷美	0	2
435神臂计划	0	8
446圣枪修女	0	3
014-36高达SEED特别版	0	1
447洛克人EXE	0	1
448义犬报恩	0	1
449极速传说	0	2
450依利亚	0	2
451危险地带	0	1
452真实梦境	0	1
453永恒恋曲OVA	0	1
454史诗的残片	0	3
455天罚天使	0	1
456超变身	0	1
457钢琴	0	2
458圣母玛莉亚注视着	0	1
459向北去	0	1
460光与水的女神	0	1

您想开一家非常有创意、非常能赚钱的电玩店吗？



中国商业投资网已将该方案列为2003年最具有市场潜力方案之一。

本策划方案共16万字，上下两册将告诉你在哪里开店，怎样筹划，怎样装修，怎样配货，怎样进货，怎样管理，经营的要领，诀窍，理念和最源头的**一手货源信息**。并提供后续服务和经营指导服务。使您一举掌握经营制高点。

反馈信息：

（四川小杨）：我是一个资深的铁杆玩家，红白机一到中国开始玩了，对游戏一直非常着迷。要是自己能够开一家电玩店肯定好的很。但是由于缺乏经验，一手货源很难弄到，所以一直没敢动手。后来经朋友介绍我买了这套《中国电玩创业策划方案》，花了十几天细细研究了一下，真的是很好，它告诉我怎样选址，怎样装修，怎样配货，特别是把进货渠道和商家详细介绍给我，让我少走了很多弯路……现在我的电玩店已经开张了，开业不到五天已经开始赚钱了……

（福建李华真）：我做电玩生意已经有好一段时间了，但生意一般，看着同行生意兴隆的样子，心里很不是滋味，我甚至都有点想转行了。从一本杂志上看到这套《中国电玩创业策划方案》以后，我抱着试试看的心态也邮购了一套，看了以后有种恍然大悟的感觉，原来自己的经营理念和进货渠道上的确有着许多不足的地方。后来我就照着你们说的做，生意大大改观，如早有这样的策划报告就好了。

郑重承诺：如果我们向你推荐的方案有虚假成分，可以随时退款。

详情请浏览网站或电话咨询

www.sunbus.cn

咨询及联系方式：
028-83187438
83187436
013908178022

五一长假何处去 博凯利欣欢迎您

北京博凯利欣游戏精品邮购价目表

惊喜 带给您最大的超值套餐

本公司宗旨： 我们不追求最低的价格，只追求更好的商品质量，更优质的服务、更快捷的快件的邮购速度、更好的售后服务、更优惠的价格、更好的商业信誉、更完善的经营机制，来回报广大玩友对本公司的支持！并且我们为您邮购商品上双层保险，即所售商品均有售后服务，常年维修，全场购物零风险，决不做虚假广告，免去您所有的后顾之忧！（注：本公司邮购商品全部采用快件邮购，您在汇款三至四天后请方便来电话核实一下您的地址和具体的邮购商品，以便我们按照正确的地址用最快的速度把商品送到您的手中）博凯利欣全体员工感谢您的合作！在博凯利欣购物让您省心！放心！开心更有惊喜带给你！

主机自选区

微软128位X－BOX主机：原手柄＋电源线＋AV线＋完美直读＋摇控器＋硬盘　1500
微软128位X－BOX超值套餐： 主机＋双原手柄＋大电源＋AV线＋完美直读＋硬盘＋记忆卡＋摇控器＋游戏10张　1680
PSone袖珍游戏机（原配振动手柄＋电源＋AV线＋IC）　430
PSONE：袖珍游戏机超值套餐： 双振动手柄＋电源＋AV线＋记忆卡＋液晶屏＋充电器＋金手指＋20款游戏（自选）　680
PS2主机原配： 55006/50000/50001/50006/39001/30001型＋原振动手柄＋火牛＋AV线＋完美直读＋游戏×5(自选)　1750/1650/1550/1500/1450/1250元　颜色：银白、黑色、蓝色
PS2主机超值套餐：55006/55001/50001/50006/50007/39001/39000/30001型＋原装震动手柄×2＋原8MB记忆卡＋大电源＋AV线＋原支架＋PS2端子线＋VGA＋完美直读(无须引盘)＋PS2原装包＋20款游戏自选　1900/1880/1830/1800/1750/1630/1700/1420元
PS2 50000超值套餐：主机＋原配振动手柄×2＋硬盘＋大电源＋原装8m记忆卡＋支架＋遥控器＋AV线＋完美直读＋20游戏自选　2050
DC主机超值套餐： 美版/日版/欧版/亚版＋送配件(自选)价值300元内＋VCD播放器＋DC模拟器(任选)＋AV线＋火牛＋30款游戏(自选)　680/630/580/550
NGC超值套餐主机＋原手柄＋AV线＋电源线＋NGC（正版自选1张＋IC）　1150

GB GBA单机

GBASP主机原配＋(GBASP主机＋锂电充电器＋GBASP电源)　680　颜色：银色、蓝色、黑色(可折叠液晶版)
GBASP主机＋(GBA卡＋GBASP配件价值200元内＋GBA电源)　780　颜色：银色、蓝色、黑色(可折叠液晶版)
GBASP超值套餐＋GBASP主机＋配件(自选)价值100元内＋新产品(自选)＋GBA卡(自选)价值300元内　880
GBASP皮卡丘限定版主机＋(GBA卡价值200元内＋GBA电源)　810　颜色：橘黄色
GBA荧光机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元（自选 数量不限）紫色、蓝色　630
GBA32位手掌机＋GBA卡　颜色：蓝透/蓝/紫/粉透　430
GBA32位手掌机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限　颜色自选 蓝透/蓝/紫/粉透　530
GB彩机/薄机/厚机＋送GB卡（自选）价值80元内不限卡数　300/200/165
GBA超值套餐： GBA主机＋送配件(自选)价值100元内＋送GBA新产品任何一款(自选)＋送GBA卡价值300元内卡＋送GB卡价值80元自选　650
GB厚机超值套餐： 厚机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数　220
GB薄机超值套餐： 薄机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数　240
GB彩机超值套餐： 彩机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数　390
GB超大屏幕超薄手掌机＋送GB卡80元内自选　260

本公司所售主机均是原装对号机，质量保证，决不做违反商业道德的行为，免去你所有的后顾之忧，让您花最少的钱拥有机能最强的主机！

本公司高价回收各种二手机游戏机，按本区价60%—70%回收外地玩友可寄回收，货到当天即返款，并附赠8情侣表或会员卡
主机50元/台　GB机20/台　GB套机30元/套　快件邮费。
应广大顾客的要求，现增加DC、SS节目邮购，目录/份5元(含邮费)游戏节目应有尽有，欢迎邮购。

本公司现聘具有10年维修经验广东技师，专业维修各种游戏机，成功率98%以上，价格合理，维修速度快，为您解决各种游戏机的疑难杂证。让您重新拥有自己的游戏。

凡在本公司购买任何一款主机超值套餐者均送精美游戏机一台想知道自己还能在拥有一台什么样的游戏机吗?那就快快行动吧！莫失良机谜底就掌握在你自己手里，并有会员卡、复读机、人物模型奉送，数量有限，送完为止！

二手机自选区

PS2超值套餐：PS2主机＋双原震动手柄＋原8M记忆卡＋完美直读(无需引盘)＋电源＋AV线＋遥控器＋20款游戏自选　1020　型号：30001/30002/39000
PS2原配机：震动手柄＋AV线＋完美直读＋电源＋游戏　850
XBOX主机＋双振手柄＋电源＋AV线＋硬盘＋遥控器＋游戏＋20款游戏自选　1050　型号：30006/30000
GBASP超值套机＋(送卡＋配件)自选300元内　580　N64主机＋手柄＋电源＋AV线＋正版卡 自选　550
九成新PS超值套机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PSVCD卡＋20款游戏（自选）　410　型号：7501/7500/9001/9002
八成新PS超值套机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS原装液晶记忆卡＋20款游戏（自选）　350　型号：7000/5501/7001
七成新PS超值套机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS震动方向盘＋20款游戏（自选）　315　型号：5500/7002/9003
SS超值套机三洋光头/JVC光头＋（双手柄＋4MB加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋20款游自选　260/320
DC超值套机：美版/日版/欧版＋送配件（自选）价格200元内＋20款游戏（自选）　450/380/350

PSONE超值套机：主机＋送配件自选200元内＋电源＋AV线＋旅行充电电源＋20款游戏自选　400
GBA主机＋送卡（自选）价值300元内　380
超任一体机(送游戏)＋双手柄＋电源　320
世嘉16位手掌机加送两盘卡　300
NGP彩机＋送两盘卡　220
WSC手掌机＋送卡2盘　250
NGC主机＋手柄＋电源＋AV线＋记忆卡＋正版碟两张　980
GB彩/薄/厚/荧光机＋送卡价值80元内自选　280/130/110/230

主机50元/台　GB机20/台　快件邮费

凡在本公司购买任何一款二手超值套餐者也可获得精美游戏机一台、会员卡、太8手表、高达模型，数量有限，送完为止！

新产品

A、GBASP四合一多用电视天线：配置为无线摇控器，自带AV电源发送器可利用GBA联接VCD、DVD，各种游戏机还可接收有限无线电视，让GBASP真的成为您的一个不可缺少的游戏伙伴！　280
B、PS2专用摄像：想让自己真正进入游戏吗？与游戏溶为一体那就让摄像头为您实现，送摄像头一个，并赠送正版游戏一张(内含10余款游戏)　460
C、MP3：送128兆U盘＋高保真耳机＋直插电源＋USB连接线(不用电源)＋驱动盘　550
D、超薄DVD主机送两个高保真话筒＋AV线＋4张DVD光碟　398
E、数码照相机：200万像素高清晰超底价　690
F、索尼原装超薄CD随身听＋VCD＋MP3＋CD随身听：可播放CD、VCD、MP3，具有高效防震功能，（送遥控器，高保真耳机＋电源AV线）　385
G、PS2多彩机壳：想让您心爱的PS2主机在新的一年里换上新装吗？那就赶快选择您心爱的主机机壳（颜色：银色、蓝色、粉红色）　120
H、GBASP彩色机壳：想让您心爱的游戏机在新的一年里换上新装吗？彩色机壳帮您实现愿望(粉色、黄色、蓝色、黑色、银色、天蓝色、红色)　60
I、鹰之眼摄像头：高清晰度可对应数码摄相机、电脑　160
J、GBA中文翻译卡可连接GBA卡可将英文、日文翻译成中文，准确率100%　95
K、EZ－FLSH2 256兆可录机、可录卡内附送GBA游戏光碟　680
L、PS2无线摇控震动手柄(磨沙网面，可充电您可以在房间任何位置都可以控制您的游戏机，超震动手感让您感觉到前所未有的快感)　230
M、利明32位游戏机＋VCD＋CD＋MP3＋MP4＋双手柄＋AV线电源＋送20款游戏(可对应所有PS游戏)　480
N、万用原装便携式液晶显示屏（5.5寸适用于PS2、XBOX、DC、PSONE主机全新感受，旅行最佳携带品。）　750
O、GBA便携式VCD播放光碟器，可用GBA观看VCD影碟，加送一根GBA连线，乐趣无穷全在GBA，赶快享受一下吧！　220
P、GBA S端子线（GBA可与电视连接，这样您就可以在电视上感觉一下GBA游戏的魅力）　90
GBA万用电视天线，想用GBA看电视吗？只要有了GBA电视天线，会满足想任何要求　150
Q、GBA网通储蓄卡（送耳机及电脑连接线一根）可与电脑连接下载游戏，并可储存，想用GBA听MP3歌曲吗?只要拥有网通储蓄卡，就可以实现，下载MP3歌曲可储存，无论在何时都可以收听你所喜爱的歌曲　160
R、GBA超薄液晶显示屏，GBA屏幕过黑往往给您带来烦恼，现在有了液晶显示屏就不会了，无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。　160
S、GBA万用金手指卡（送金手指书一本）不用攻略帮您通关包括所有GBA游戏　95
T、GBA 32M/64M可录机可录卡；您想不用花钱就能得到GBA卡吗？只要拥有了GBA32M/64M可录机、可录卡，就可以实现　32M/170；64M/220
U、GBA128M/256M可录机可录卡（可同时刻录5－6盘GBA卡带、可从电脑上下载游戏MP3歌曲、可储存百种歌曲）电影播放游戏，可储存可观看文本文件用GBA来提高您的学习成绩。再不用花钱购买卡带，功能无限，
V、享受一下128M/256M可录机会给您带来的乐趣吧！（此卡不参加GBA套餐新产品自选）　320/480
W、GBA压缩动画卡（可在GBA上观看压缩动画片，也可直接从网上下载动画片，此卡会给你带来无穷乐趣）　280
X、GBA金手指掠夺者2全中文截面内藏最新GBA游戏密码，可独立存储记忆，可转录游戏卡的记忆，可自动识别游戏卡带，待慢动作画面，让您更快享受到游戏的魅力　180
Y、便携式超薄液晶彩监5.5寸可接收有线电视对应所有游戏机　300

购128M可录机、可录卡送64M可录卡一个，购买256M可录机、可录卡送128M可录卡。

快件20元邮费

以上产品本公司会员均免邮费，并享受六折优惠，并送各种高达人物造型1个，会员卡可自选，数量有限，送完为止。

配件自选区

X－BOX原震动手柄/摇控器	160/220	DC万用VCD播放器（送最终幻想VCD一套）	45	PS2原装无线遥控枪	180	GBASP及GBA通用耳机/保护镜面	30/20	GBA夜用灯/背光灯	20/30
DC手柄原装/组装/格斗/震动手柄	50/30/30/50	DC原装键盘/鼠标	73/42	PS2金手指卡＋盘/2002金手指书	90/40	GBASP万用包/对战线/皮套	30/20/10	GBA后盖/放大镜	15/17
DC记忆卡2M/8M记忆卡	29/35	DC振动光枪/原装光头	72/120	PS2 8M记忆/原装包	150/90	GBASP与电脑联接线/放大镜＋摇杆	50/30	GBA旅行充电电源/充电器	35/25
DC原装记忆卡(带屏幕)/4M带屏幕记忆卡	60/60	DC制转/PS制转	30/35	PS2 PS2三合一（手柄分插＋支架＋遥控器）	120	GBASP耳机转接器/SP迷你扩音器	20/35	GBA手柄式盔甲	30
DCVGA/万用VGA	39/200	PS原装光头	150	PS2 遥控器、原装光枪	60/150	GBASP水晶镜面/鲁娜水晶贴纸	30/18	GBA耳机＋遥杆＋镜面	30
DC用PS模拟器(DC上可玩PS游戏)	80	PS金手指盘（可对应所有机型的主机）	30	PS2 S端子线/原VGA	150/80	GBASP多彩机壳/坐充电器	30/60	GBA高能充电器（10小时）＋收音机立体声双喇叭	50
DC用GB/NGP模拟器（DC上可玩GB/NGP游戏）	25	PS 120格记忆卡	45	PS2超任模拟器(可在PS2上玩超任游戏)	40	GBASP太阳能充电器/防振包	80/30	GBA/GBASP耳机＋收音机	30/40
DC用超任模拟器（DC上可玩超任游戏）	55	PSONE旅行充电电源	150	PS2DC模拟器（可在PS2上玩DC游戏）	50	GBASP锐屏镜面	30	GBA水晶镜面	20
DC用GBA模拟器（DC上可玩GBA游戏）	30	PSONE VCD卡	180	PS2世嘉模拟器（可在PS2上玩世嘉游戏）	50	GBA太8全屏超薄冷光管（超亮型）	80	GB掠夺者金手指卡/GB魔术卡	60/25
DC用N64模拟器（DC上可玩N64游戏）	150	PSONE限定记忆卡/背包	30/33	PS2原装光头	280	GBA手提式旅行包/万用旅行包	30/45	PS/2002加强版金手指书（送金手指盘一张）	40
DC万用SS模拟器（DC上可玩SS游戏）	40	PS2原装震动手柄/回力方向盘	150/180	PS2攻略全书(近百种游戏攻略)	40	GBA车载充电器	40	GBA攻略全书(并附送游戏金手指)	40
DC万用街机模拟器（DC上可玩街机游戏）	40	PS2迷你多彩摇杆	90	GBASP无线耳机＋收音机	60	GBA透明皮套/对战线	10/15	SS/4M加速卡/SS樱花记忆卡	80/80
DC万用金手指盘/开机盘	35/20	PS2无线耳机	50	GBASP旅行充电器/锂电充电器	60/60	GBA镜面/摇杆	10/10	SS金手指/电源卡	60/95

快件邮费每件20元/慢件10元

GBA单卡区

SD高达G世纪(中文)	90	**龙屿地下城(PS版)**	55	**寂静岭中文(PS版)**	80	**大金刚**	55	超级机器人大战OE中文	50	游戏王7—决斗都命传说	85	恐龙危机（PS版）	60
萨尔达四支剑(中文)	55	**重返德军总部**	50	**光明之魂2 中文/日文**	90/65	火影忍者/鬼武者战略版(中文)	50/70	超时空要塞/梦幻模拟战	45/50	游戏王8	85	星际争霸	55
龙珠Z舞空斗剧	50	**波斯王子(PS2版)**	55	**圣剑传说中文/日文**	90/55	宿命传说（PS版）	60	口袋弹珠台	50	口袋数码暴龙（红宝石中文）	60	樱花大战(中文)	60
炼金术士	50	**忍者神龟(PS版)**	60	**幻想传说(中文)**	65	合金装备（PS2版）	60	黄金太阳日文/中文	45/50	口袋数码暴龙（蓝宝石中文）	60	皇版空战	55
游戏王双六	60	**玛莉与路易RPG**	80	**勇者斗恶龙(中文)**	55	分裂细胞（PS2版）	60	皇家骑士团中文	48	合金弹头EX3	65	牧场物语2（中文）	65
马克思佩恩(PS2版)	60	**洛克人EXE4**	55	**名侦探柯南(中文)**	60	疯狂出租车2（PS2版）	55	恶魔城(1中文/2中文/3中文)	38/45/50	光明之魂(中文)	55	封神演义	55
口袋妖怪赤红/赤绿(中文)	90	**游戏王6(中文)**	80	**合金装备(中文)**	65	三国无双2（PS2版）	60	快打旋风1/2	25/38	鲁娜传奇(中文)	50	红色警戒（PS）	65
雷盖雅之迷(PS2版)	60	**阿童木**	60	**心跳回忆中文**	60	指环王3(中文)/指环王2	65/85	三国志霸王大陆（中文）	55	幻想水浒转（中文）	55	火焰纹章（中文）	70
游戏王9	80	**古惑狼A2**	60	**机器人大战D中文版**	70	口袋妖怪(蓝宝石时钟版)	65	沉默阻击手	48	纯情房东俏房客（中文）	60	天使之翼（中文）	65
实况足球7	80	**洛克人红太阳/蓝月亮**	55	**零PS2版**	65	口袋妖怪(红宝石时钟版)	65	魔法假期（中文）	60	铁拳3	55	GT3	55
FIFA2004	60	**索尼克激斗片**	80	**坏瓦里奥3/4**	45/55	黄金太阳2（中文）	95	索尼克1/2	38/45	实况62002最终版	65	大航海（PS版）	60
龙珠Z2	45	**牧场物语女孩篇**	75	**我们的太阳**	75	荣誉勋章（PS2版）	55	星之海洋/马里奥赛车	55/25	洛克人EXE3/街霸EX3	55/55	古惑狼2（PS版）	55
荣誉勋章2－日出(PS2版)	80	**极品飞车7**	50	**游戏王6中文版**	90	古墓丽影2中文	60	V拉力3	35	胜利十一人（WE）	60	玛丽2/3/4	28/30/35
007烈火	60	**塞尔达传说 四把剑＋**	55	**列火之剑中文版**	90	拳皇EX2	55	机器人大战R中文	45	特鲁尼克大冒险（中文）	55	NBA2003	50
垂钓巴斯鱼	50	**卧虎藏龙中文**	75	**太空战士战略版(中文)**	90	真女神转生光之书/暗之书(中文)	60	机器人大战A中文	42	生化危机（PS版）	80	美少女麻将中文	60

快件邮费每件20元/慢件10元

合卡自选区

AK003黄金太阳中文、光明之魂中文、皇家骑士团、玛丽3……105
AK008拳皇EX、铁拳、街霸、恶魔城中文……95
AK101最终幻想、口袋妖怪蓝宝石中文、机器人大战OE……150
AK102口袋红宝石中文版）、古墓丽影中文、合金弹头EX、实况6……110
AK108合金装备、疯狂出租车、勇者斗恶龙、恶魔城3……115
AK201烈火之剑、三国无双2、梦幻模拟战……130
AK205洛克人EX3、特鲁尼克中文、火焰纹章中文、三国志中文……180
AK209机器人R中文、游戏王7、黄金太阳中文……130
AK288口袋红宝石中文、口袋蓝宝石中文、口袋翡翠中文、心跳回忆中文……135
AK318玛丽4、洛克人EX3、索尼克2、魔法假期中文……108

GB合卡自选区

00401：牧场2中文、三国演义2中文、游戏王3中文、第五次中文……50
00402：机器人F中文、游戏王4中文、三国3、牧场2（全中文）……60
00502：太空战士8中文、三国霸王大陆中文、2000格斗、合金弹头……55
00503：格斗王2002中文、心跳回忆中文、水浒传中文、第五次机器人大战中文、口袋水晶中文……80
00601：萨尔达、勇者斗恶龙、三国3、牧场2（全中文）……60
00606：生化危机中文、恶魔城2中文、哈里波特中文、数码怪兽水晶版中文、太空战士X中文、天诛4中文……95
01001：铁拳3、幽游白书2、洛克人、重击手、核金弹头、实况足球……40
01302：口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王4中文、孤岛冒险中文……105
01305：萨尔达大地中文、机器人大战F中文、2001格斗核金弹头EX、勇者怪兽中文……130
01201：口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场3中文……120
0602：　机器人大战A中文、黄金太阳、心跳回忆中文、太空战士9中文、越战2001中文、大航海……110
01101：　太空战士4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文……60
01102：　牧场3中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉3中文、口袋黄中文、饿狼五……75
01401：　牧场3中文、牧场2中文、核金弹头、游戏王4中文、孤岛冒险中文、SD机器人中文、七龙珠中文……75
01502：　97格斗、龙珠、SD格斗、灌篮高手、恶魔城、核金弹头……50
02201：　口袋金、银、黄、青、绿、红、三国霸王大陆、大金钢2001、合金弹头……70
02401：　牧场3中文、勇者斗恶龙中文、口袋金中文、孤岛冒险3、恶魔城2中文、坏玛莉3……70
08201：　炸弹人RPG、朱罗纪公园3、合金弹头、双截龙2、王牌空战、美少女麻将（绝对不重复）……60

凡购买GB卡3盘以上者均送合卡1302一盘，或高达人物造型1个或会员卡数量有限送完为止，快件邮费10元/盘。

SS节目精选

光明力量1、2、3	梦幻模拟战1+2	魔女赌场ABC	飞龙RPG	魔兽争霸	越南战役	心跳回忆	御意见无用	洛克人X8	毒蛇格斗	异域巴洛克	梦幻摸拟战5
SS精灵王	97/96拳皇	正义纹章	街霸3	三国武(中文)	大航海	机器大战F完结	失落的古代文明	黑之断章	救火奇兵	火热火热7	梦游美国
花小露大战	生化危机	创造球会2	仙剑奇侠传(中文)	密斯特(中文)	武士道烈传	吞食天地	高达飞翔篇2CD	异形	恶狼4	绿影仙踪	妖霸天下
热血亲子	恶魔城月下	骨头先生2CD	龙屿地下城2CD	格兰帝亚2CD	战国风云	生与死	恶魔战士3	水浒演武风云再起	闪电战机	太阁立志传	千年帝国之兴亡
紫炎龙	天草降临	雷鸟5	樱花大战2	D之食卓2CD	幻想水浒传	1945 II	侍魂3	合金装备	勇者大冒险	虎胆龙威	水浒传108星
世嘉拉力2	皇国浪漫传说	皇家骑士团2	超时空要塞2(2CD)	公主的皇冠	怒首岭峰	空牙外传	三国英杰传	街霸合集2CD	XM对街霸	VR战士 III	迈向法国世界杯·足球

SS节目8元/张　买5张送1张　邮费10元

邮购汇款地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱　收款人：北京博凯利欣公司　邮编：100053　邮购查询时间：早10：00—晚16：00（周二休息）

邮购查询、咨询售后服务电话：(010)63274599　地址：北京市广外马莲道甲17号(此地址不收汇款及信件)乘46马莲道南口下车向东50米路北、609红莲南路下车对面即到

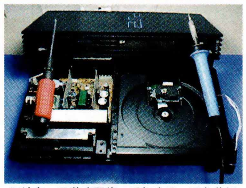
郑重声明： 因业务繁忙，经顾客要求本公司在晚18点－19点之间特增加1小时邮购查询及咨询时间，凡在白天打不进电话的外地玩友可在这个时间与我们联系，我们会为您进行周到的服务。

因市场变化个别产品会有浮动，请谅解！本市玩友以店堂价格为准，广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

中国北京游戏机修理总公司

维修电话:010-83131361转维修部
邮购地址:北京市广安门内大街319号广信嘉园B座5B室 马铭晖收 邮政编码:100053
广安门站下车:40,50,19,6,38,53,109,57,特5广安门站下

北 广安门桥 北线阁 南线阁 广信嘉园B座5B室 广安门站下车

配件维修	PS2机维修:80元	XBOX机维修:90元	PS/PSone机维修:50元	世嘉机DC/SS维修:50元
 PS2原装光头180元 DC原装光头105元 PS原装光头100元 土星光头 80元	 *不读盘 *无游戏图像 *手柄失灵 *图象花板 *电源误差220V电压 *人工维修费用	 *挑盘 *不读盘 *无图象 *手柄失灵 *电源烧毁 *图象花板 *人工维修费用	 *挑盘 *不读盘 *无图象 *手柄失灵 *电源烧毁 *图象花板 *人工维修费用	 *挑盘 *不读盘 *无图象 *手柄失灵 *电源烧毁 *图象花板 *人工维修费用

新机二手机销售邮购专卖区

邮购电话:010-83131662转邮购部
邮购地址:北京市广安门内大街319号广信嘉园B座5B室 马铭晖收 邮政编码:100053

跳蚤 二手区 : 回收旧机二手代卖区

PS2 30000日版 1000元(六成新)	PS 9000型 300元(二成新)
PS2 39001日版 1200元(九成新)	PSONE 102型 350元(五成新)
XBOX美版 1200元(七成新)	GBASP日版 650元(八成新)
GBA黑色 350元(七成新)	DC美版 380元(七成新)

PS2 50001型	1200元(全新)	GBA日版	350元(六成)
PS2 50000型	1100元(九成)	GBASP日版	690元(五成)
PS2 30000型	900元(七成)	PS 5001型	300元(三成)
PS2 39001型	1000元(六成)	PS 3000型	300元(三成)
PS2 30000型	800元(三成)	PSone 100型	380元(八成)
GBA蓝色	300元(三成)		

回收旧机 PS2 600—1100元 PS/PSONE 200—350元 环机回收200—700不等 XBOX 600—1300元 GBASP/GBA 100—650元

如您需委托我部代卖自己的游戏机,我处可免费登记!请致电010-83131662转代卖处

PS2 销售价格 : 差价换机价格

主机	原机价格	自选配件	价格
PS2 50001型	1480元	原装手柄	120元
PS2 50000型	1650元	组装手柄	80元
PS2 39000型	1450元	原装AV线	80元
PS2 39001型	1370元	记忆卡	140元
PS2 30000型	1350元	M2 IC	380元
PS2 50006型	1550元	美赛亚	80元
		小功率电源	80元
		大功率电源	150元

PS2旧主机 + 500元 = 50001型
PS旧主机 +1400元 = 50006型
DC旧主机 +1250元 = 50000型
GBA旧主机 +1300元 = 39001型
XBOX旧主机+ 400元 = 39000型
各种坏主机 +1500元 =PS250001
(视机型损坏成度与机器类型另议)

GBA 销售价格 : 差价换机价格

主机	原机价格	自选配件	价格
GBASP原装机	540元	SP原装电池	150元
GBA原装机	540元	电源充电器	35元
GBA原装翻新机	450元	长时间充电器	80元
GBA原装组装机	400元	原装外壳	60元
		原装屏幕贴模	50元
		组装屏幕贴模	20元

GB旧主机 + 350元 =美版GBA
GB旧主机 + 400元 =原装GBA
PS旧主机 + 100元 =日版GBA
DC旧主机 + 100元 =日版GBA
各种坏主机 + 200元 = GBA
(视机型损坏成度与机器类型另议)

XBOX 销售价格 : 差价换机价格

主机	原机价格	自选配件	价格
XBOX	1780元	原装手柄	290元
XBOX 美版	1550元	组装手柄	100元
XBOX 日版	1700元	原装AV线	100元
		组装AV线	70元
		小功率电源	80元
		大功率电源	150元

PS2旧主机 + 500元 =XBOX日版
PS旧主机 +1400元 =XBOX美版
DC旧主机 +1450元 =XBOX日版
GBA旧主机 +1650元 =XBOX日版
XBOX旧主机+ 400元 =XBOX日版

FENT 纷特数码 梦工场

企业注册号:6200002005360

激情舞动精彩生活

快捷的邮购
完善的售后
个性化的服务
为您打造一个理想的购物空间



如想更加了解我们,请您点击:WWW.ChinaFENT.com

本公司专营:索尼、松下、JVC、佳能摄像机索尼、松下CD、MD PS2、NGC、XBOX、GBA及周边配件
索尼、佳能、奥林巴斯数码像机 三星、JNC、信利、朝华MP3

所售产品绝不调换任何随机配件

纷特承诺:
1、进货源可靠,货源充足,有绝对的价格优势及质量保证。
2、所售产品均质保一年,终身维修(随产品附有详细保修章程)。
3、设有专业的邮购和客服两大部门,确保您的汇款正确无误,发货准确、迅速,售后体系完善,为您提供个性化的追踪服务,能及时、准确的解答并解决您的疑问及所遇到的困难。
4、所邮购物品均以快件发出,如5天内未收到所购物品,请您及时联系我们,我们会给您一个准确的答复。
5、我们杜绝以假充真,以次充好,真正实现购物"零"风险。
6、我们以用户当亲人,视用户为家人,用户永远是对的经营理念,全力为您打造一个理想的购物空间。

买放心产品到纷特数码!

检督电话:0931-8820956

精品套机(快件邮费 50大件 30小件)

PSⅡ套机(原装主机39001/50001+美赛亚3.2+PSⅡ原柄X2+原装8M记忆卡+摇控器+支架+专用电源+游戏10款)	1730元/1880元
PSone套机(原装主机+PSone原柄×2+PSone专用记忆卡+电源+游戏10款)	660元
Sp套机(原装主机+火牛+专用包+锂电+座充+游戏卡1款)	900元
GBA套机(原装主机+专用包+冷光灯+高效充电器+游戏卡1款)	630元
NGC套机(原装主机+原柄+电源+正版游戏1款)	1380元
XBOX套机(原装主机+原柄+电源+游戏10款)	1850元

原装单机 快件邮费30大/20小

PSⅡ原装主机 (原柄+美赛亚+AV线+电源)
PSone套机 (原柄+AV线+电源)
Sp原装单机
GBA原装单机
NGC(原柄+AV线+电源)
XBOX(原柄+AV线+电源)

二手主机 快件邮费30大/20小

PSⅡ(带全套配件)九成新.八成新.七成新
PSone(带全套配件)九成新.八成新.七成新
SP(带全套配件)九成新.八成新.七成新
GBA(带全套配件)九成新.八成新.七成新
DC(带全套配件)九成新.八成新.七成新

周边配件 快件邮费一律10元

PSⅡ二手光头(B) 220 GBA水晶屏 10
PSⅡ原装光头(B) 390 GBA记忆棒4M/8M 50/70
PSⅡ二手光头(R) 370 GBA金手指 90
PSⅡ二手光头(C) 320 Sp扩音器 25
PSⅡ原装8M记忆卡 120 Sp坐充 28
PSⅡ支架蓝/太十 8/15 Sp布包 10
PSⅡ电源大/小 30/20 Sp锂电(普通/仿原装) 20/30

首信便携式 VCD/CD/MP3 播放机



GBA卡带(全新) 快件邮费1盘5元2盘以上均10元 百余种GB卡一律10元

128M: 69元
新约圣剑传说(中文)
烈火之剑(中文)
勇者斗恶龙(中文)
最终幻想战略版(中文)
光明之魂(中文)
我们的太阳(中文)
索尼克2(中文)
指环王双塔(中文)
鬼武者战略版(中文)
分裂细胞(中文)
黄金太阳2(中文)
天外魔境Ⅱ
高达G世纪A
洛克人红日、蓝月
荣誉勋章
马里奥与路易RPG(中文)
指环王3(中文)
鬼太郎
魔法三王子
七龙珠Z2
游戏王七
荣誉勋章之深透者

64M 34元
瓦里奥制造
机战D(中文)
机战OE(中文)
机战R(中文)
机战A(中文)
恶魔城月轮(中文)
晓月舞曲(中文)
白夜(中文)
阿拉丁
街头涂鸭
火影忍者
银河战士(中文)
龙珠Z2
牧场物语(中文)
大金刚
合金弹头
Ct特攻部队
海贼王
斯塔菲2
坏玛莉
黄金太阳(中文)
赛尔达
索尼克对战
牧场物语2中文
铁臂阿童木
X战警
蜘蛛侠
超胆侠
狮子王
大金刚
忍者战警
忍都神龟

32M 24元
玛莉赛车
玛莉1A
玛莉2A
玛莉3A
玛莉4A
V拉力3
黄蜂赛车
空战雄鹰
大盗帕卫门
NBA
空军三角洲

MD机 快件邮费一律30元

随身听

索尼.EX2000	785
Ex921	680
Ex631	535
EX521	330
Fx700	740
Gx890	730
松下.SX76	460
Sx56	375
Sx46	350
Sx43	330
Sx73	485

CD机

索尼原装耳机 邮费10元

E818LP	90元	E737LP	95元
EX51SP	220元	E88SP	390元
E819V	100元	E828LP	100元
Q55SL	190元	Q22SL	180元
J10	160元		

索尼原装线控 160

诚聘

导购5名,男女不限,要求:大专以上学历,形象气质佳,普通话标准,热爱游戏事业,有较强的语言表达及逻辑思维能力,亲和力强,能吃苦,善于沟通,有相关工作经验者请携带学历证、简历、身份证复印件和一寸免冠近照两张前来应聘。

WALKMAN

因版面有限,如需其它产品的详细资料,请来电来函,或网上查询。
注:汇款时请一定写清所购物品,及详细地址,如方便的话请留下您的联系电话,以便我们及时与您联系
汇款、通信、寄货地址:兰州市庆阳路8号B座-9 邮编:730000
收款人:甘肃纷特数码科技有限公司 本广告最终解释权归本公司所有
咨询电话:0931-8830822 售后、咨询电话:0931-8830522 投诉、批发:0931-8820956
店址:兰州市东广红广场主席台东侧(国芳百盛对面) 营业时间:9点-20点(节假日不休)
会宁路店:西北电子商贸城四号玻璃房(时代数码广场) 西关店:兰州市海鸿大厦露思数码广场(兰州剧院北侧)

北京艺隆聚兴游戏服务中心（原瑞明兴隆）本店已迁址

http//:rm-game.yp.sohu.net E-mail:bj@rm-game.yp.sohu.net

邮购 维修 回收

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！



50000型(限)硬盘.网卡 2580元	XBOX港版(限)正版盘2张、遥控器 1850元	NGC+GBAPLAYER 1630元	任天堂神游机 598元	GBASP(日)+原装电池 850元	GBA普通版主机 490元	PSONE101/103 单机520元	DC原装美版(套机)720元
50001型/50006单机配 1680元	XOBX主机(港版)单机配 1650元	NGC单机配(日) 1150元	神游机+五款中文游戏 698元	GBASP(美)+原装电池 820元	GBA金银限定版主机 520元	PSONE101/103 套机690元	DC组装日版(单机)530元
39001型原机配置 1480元	XBOX日版(限)含正版盘、遥控器 1890元	NGC单机配(美) 1150元		GBASP日/美+单机配 750元	GBA(日)橙、黑限定 550元	PSONE101+原装屏幕套机1380元	DC组装日版(套机)780元

本服务中心面向全国大量按市价60%—80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，高价回收贴换NGC、PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。

好消息



PS2专用摄像游戏EYETOY含正版游戏一张，原装PS2专用摄像头一支，内含十余款游戏，日版530元 美版480元 台版360元



二手PS主机＋1180元＝PS2主机
二手PS主机＋180元＝GBA彩机
二手PS主机＋150元＝二手DC主机
二手PS主机＋450元＝GBASP彩机



二手DC主机＋1130元＝PS2主机
二手DC主机＋150元＝GBA彩机
二手DC主机＋750元＝二手NGC主机
二手DC主机＋490元＝GBASP彩机



掌机以旧换新GB薄机＋350元＝GBA彩机
GB薄机＋180元＝GBC彩机
GBC彩机＋260元＝GBA彩机
GBA彩机＋420元＝GBASP夜光彩机

免邮费

PS2回收750—950元、PS回收180—290元、DC回收260—350元、NGC回收550—750元、XBOX回收800—990元、GBA回收240—380元、GBASP回收500—580元、GBC回收150—240元、GB薄机回收80—130元

二手机专卖区（主机邮费35元，掌机邮费20元）

二手PS2主机39001/30001/39006/39007+双振动手柄+原装8m记忆卡+10款游戏+AV线+电源	1050元	二手GBA主机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡(任选一盘)	390元	二手DC美版/日版/亚洲版+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+原装振动包+游戏10款	420元
二手XBOX主机美版/日版/港版+双振动手柄+10款游戏+AV线+电源	1250元	二手GBC主机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡(任选一盘)	280元	二手PS主机5501/7501/9002+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+游戏10款	290元
二手NGC主机美版/日版+原装振动手柄+AV线+电源+正版游戏(任选一张)+原装记忆卡	920元	二手NGP主机+原版游戏卡(一盘) 200元 二手WSC主机+原版游戏卡(一盘)	280元	二手PSONE主机美版/日版/亚洲版+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+游戏10款	360元
二手GBASP主机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡(任选一盘)	630元	二手GB薄机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡(任选一盘)	150元	二手土星主机美版/日版/亚洲版+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+游戏10款	290元

GBA4M记忆棒 55元 GBA8M记忆棒 85元

PS2、XBOX、GBA、NGC、GBASP、DC、PSONE配件

新品介绍

GBAXGFLASH2刻录卡(256M)无需刻录器650元
PS2原装太鼓达人专用鼓430元
PS2专用摄像游戏EYETOY含正版游戏一张，原装PS2专用摄像头一支，内含十余款游戏，日版530元 美版480元
NGC专用手鼓+NGC原装手鼓游戏590元
PS2鬼武者3专用刀（原装）对应鬼武者及三国无双、战国无双
PS2最终幻想X-2原装双枪
NGC原装GBAPLAYER在NGC上用玩GBA游戏 450元

GBA配件	价格/邮费										
GBA配件全家福(15件套)	130/5	GBA七彩皮套	20/5	GBASP专用耳机	15/5	PS2.NGC.XBOX专用VGA	240/5	DC MD模拟器	30/5	合金装备笔盒	40/5
GBA充电器＋电源	29/5	GBA七彩腰包	29/5	GBASP专用原装电池(600豪安)	180/5	PS2原装分量端子线	180/5	GBA-EZ-FLASH256M刻录卡	590/5	便携液晶电视5寸	450/5
GBA高效15小时充电器	65/5	GBA七彩挎包	29/5	GBASP专用组装电池(600豪安)	50/5	PS2原装8M记忆卡	140/5	GBA-EZ-FLASH512M刻录卡	950/5	便携液晶电视6寸	550/5
GBA专用耳机	15/5	**GBA配件**	**价格/邮费**	X-BOX原装摇控手柄(可充电)	190/5	PS2手柄4分插	85/5	GBA原装金手指	150/5	便携液晶电视7寸	650/5
GBA组装贴膜	18/5	GBA盔甲	45/5	X-BOX分量线	50/5	PS2原装光头(拆机)	420/5	FF10/FF8精装杯表	85/115	PSone原装屏幕	850/5
GBA原装贴膜	45/5	GBA摇杆	10/5	X-BOX光枪	150/5	PS239001原装光头	290/5	FF10/FF8项链＋戒指	35/25	PSone组装屏幕	430/5
GBA对战线(2条)	30/5	GBA彩装贴膜	25/5	X-BOS原装记忆卡	120/5	PS2无线手柄	90/5	FF10/FF8夜光手表	75/65	GBA电视接收器	290/5
GBA对战线(4条)	45/5	GBA专用卡盒	5/5	PS2光枪1	50/5	GBA-EZ-FLASH128M刻录卡	360/5	FF10/FF8情侣表	130/120	GBALINK烧录卡128/256m	350/490
GBA专用灯	15/5	GBA扩音器	25/5	NGC220V电源	120/5	DC VGA	60/5	FF10/FF8 ZEP打火机	35/5	GBA-EZ II-FLASH128/256M刻录卡	490/750
GBA放大镜＋灯	30/5	GBASP专用耳机接口	20/5	PSONE金手指	65/5	DC FC模拟器	30/5	FF10/FF8烟盒	35/5	GBA-XG II-FLASH128/256M刻录卡	350/550
GBA透明皮套	15/5	GBASP放大镜＋遥杆	30/5	DC光枪	50/5	DC GB模拟器	30/5	合金装备烟盒	40/5	FF8/FF10项链套装	45/55
		GBASP七彩腰包	20/5	DC专用鱼枪	70/5	DC SFC模拟器	40/5	合金装备火机	48/5	FF8/FF10钱包	45/55

GBA经典卡带 其它GB卡详查其它广告价格

GBA卡带	价格/邮费																
GBA瓦里奥	46/10	GBA寂静岭	85/10	GBA铁拳	46/10	GBA黑色细胞	46/10	GBA机战R(中文)	46/10	GBA机器人大战OG(中)	68/10	GBA我们的太阳	85/10	口袋妖怪叶绿	85/10	高达G世纪A(128M)	85/10
GBA玛里奥赛车	29/10	GBA哈丽波特	46/10	GBA实况2002足球	46/10	GBA街霸ZERO3	46/10	GBA大战略2	46/10	GBA勇者斗恶龙怪兽篇	46/10	GBA幻想传说	46/10	口袋妖怪火红	85/10	牧场物语女孩版	85/10
GBA黄金太阳(中)	46/10	GBA信长野望	46/10	GBA黄金太阳2(128M)	85/10	GBA火焰纹章	46/10	**新卡介绍**	**价格/邮费**	GBA圣剑传说	85/10	GBA玛莉奥4	29/10	FIFA足球2004	48/10	玛里奥路易	85/10
GBA龙战士	29/10	GBA快打旋风	29/10	GBA索尼克	46/10	GBA封神演义	46/10	GBA最终幻想战略版(中)	85/10	GBA星之卡比	46/10	GBA机战D(中)	46/10	SD高达	85/10	龙珠Z格斗版	45/10
GBA恶魔城(中文)	46/10	GBA风之少年	29/10	GBA龙战士2	29/10	GBA光明力量	46/10	GBA指环王双塔(128M)	85/10	GBA晓月圆舞曲(中)	46/10	GBA龙珠Z2	46/10	双截龙	35/10	007	45/10
GBA街霸IIX	46/10	GBA皇家骑士团外传(中)	46/10	GBA持鲁尼克大冒险2	46/10	GBAGT2	46/10	GBA超级忍	46/10	GBA瓦里奥制造	46/10	GBA鬼武者战略版	46/10	洛克人4（红）	48/10	网球王子	45/10
GBA洛克人ZERO2	46/10	GBA幻想水浒传	46/10	GBA机战A中文版	46/10	GBA机战R	46/10	GBA索尼克2	85/10	GBA火炎文章之烈火之剑(中)	85/10	GBA越南战役	46/10	洛克人4（兰）	48/10	洛克人ZERO3	45/10
GBA炸弹人	45/10	GBA机器人大战a	46/10	GBA大战略	46/10	GBA三国志(中文)	46/10	GBA幻装迷宫2	46/10	GBA疯狂出租车	48/10	GBA忍者神龟	48/10	CT特种部队	48/10	龙珠2	85/10
GBA钻地先生A	46/10	GBA Z·O·E	48/10	GBA黄金太阳(中)	48/10	GBA世界传说	46/10	GBA狙击手	38/10	GBA牧场物语(中)	48/10	指环王3（国王归来）	85/10	幽游白书	48/10	火影忍者	45/10
GBA恶魔城之白夜(中文)	46/10	GBA实况世界杯	46/10	GBA银河之星	46/10	GBAV拉力3	45/10	GBA口袋妖怪蓝(中)	46/10	GBA塞尔达之四支剑	48/10	波斯王子	48/10	铁臂阿童木	45/10	口袋妖怪叶绿(正版)	450/10
GBA沙龙曼蛇	29/10	GBA罪恶工具X	46/10	GBA炸弹人2	46/10	GBA魔法假日(中文)	46/10	GBA口袋妖怪红(中)	46/10	GBA分裂细胞	46/10	阿拉丁	35/10	荣誉勋章(128M)二代	75/10	口袋妖怪火红(正版)	450/10
		GBA拳皇EX2	63/10	GBA泡泡龙	46/10	GBA风之少年2	29/10	GBA魂斗罗	29/10	GBA光明之魂2(中)	85/10	麻将风云（中文）	48/10	博德之门2	45/10	我们的太阳(正版)	350/10

店址及汇款地址：北京市前门西大街123号 邮编：100031 电话：010-66033838 13051327889 收款人：赖伟涛 建行卡号：4367420011600076929
持卡人：赖伟涛 乘车路线、地铁：15路、25路、44路、特4路、808路、820路、821路、848路、922路、宣武门站下车向东200米路北或地铁和平门站下车向西200米路北



吉首双凤电玩

传奇外挂带练 150元/月

我们向你承诺不回收2手绝无以次充数让你放心选购，为了节约你的时间你可以从邮局储蓄直接打款入我们的卡号【9551005691001663529。收款人陈慧娟】无论你在那里7天内保证你收到货

PS II 39001原装送双原装手柄+原装记忆卡+完美直读+电源+10游戏+AV线+支架+日本原装CD	1600
PS II 39001原配制+完美直读+电源+10游戏+AV线+支架+日本原装CD	1500
PS II 30001原装送双原装手柄+原装记忆卡+完美直读+电源+10游戏+AV线+支架+日本原装CD	1350
PS II 30001原配制+完美直读+电源+10游戏+AV线+支架+日本原装CD	1200
PS II 5000X原装送双原装手柄+原装记忆卡+完美直读+电源+10游戏+AV线+支架+日本原装CD	1650
PSONE原装送双原装手柄+原装记忆卡+电源+10游戏+AV线+日本原装CD	480
PSONE原配制+手柄+电源+10游戏+AV线+日本原装CD	430
PS7501/9002型号原装送双原装手柄+原装记忆卡+电源+10游戏+AV线+日本原装CD	420
SS原装送双原装手柄+电源+10游戏+支架+日本原装CD	200
DC原装机送双手柄+电源+10游戏+日本原装CD+记忆卡	450

GBASP原装机	799	GBA原装机	450	GBC原装机	350	超任+博士7	600
3DO 原装机	200	MD16位机	85	MD-CD原装	350	万用游戏机音响	300

本店代理步步高超薄随身VCD 499元 其详情电讯【卡带邮费一律全免费】

召唤之夜	38	绿色兵团	38	樱国之魂	24	勇者斗恶龙2	38	最终幻想（中文）	65
东尼滑版	38	毁灭/舞之韵	38	幻想水浒传	24	街霸1.2.3	38	指环王3（中文）	65
机械军队	38	玛利合集	24	幻想传说	38	上海麻将	24	口袋妖怪蓝(中文)	38
胜利11人	65	合金弹头	40	足球小将	38	大富翁	24	口袋妖怪红(中文)	38
仓库反	38	阿拉丁	24	梦幻之星	38	棋魂2	65	快打旋风（中文）	38
超人2	38	太空频道5	38	海盗船	38	青蛙王子	38	沉默遗迹（中文）	38
GT特种队	38	路行鸟	38	犬夜叉	38	沙罗曼蛇	24	牧场物语（中文）	38
寂静岭	45	F14战机	24	街霸方块	38	头文字D	24	决战三国(中文)	38
足球特大号	38	GTV拉力3	24	铁拳	38	荣誉勋章	38	流星花园（中文）	38
魔界村	24	NBA	25	换装迷宫	38	铁拳	38	洛克人水晶(中文)	65
彩虹6号	38	炼金玛里	38	死亡单珠	38	Z.O.E	38	机战AORD(中文)	38
哈里波特1.2	38	RPG工具	38	游戏王4.5	38	成龙	24	航空官制(中文)	38
罪恶格斗	38	塞尔达传说	38	游戏王7.8	65	大金刚	38	麻将（中文）	38
索尼克1.2	38	变形侠义	38	玛利赛车	24	雷曼	38	坏玛利（中文）	38
沉默阻击手	38	真女神转身	38	复仇仍者	38	魔法假日	38	游戏王6（中文）	65
逆转裁判1.2	38	转地小子	24	超级大战争2	38	火焰文章1(中文)	38	金太郎(中文)	38
拳皇1.2	38	正邪幻想曲	38	空战雄鹰	24	火焰文章2（中文）	65	超音鼠2（中文）	38
魂斗罗	24	风至少年1.2	24	传说斯塔菲	65	黄金太阳1（中文）	38	恶魔城123（中文）	38
我的太阳	65	风之少年3	65	变形战机R	24	银河之星(中文)	38	圣剑传说（中文）	38
七龙珠1.2	38	蛊惑狼	38	海盗王	38	光明之魂1(中文)	38	古墓丽影(中文)	38
蜘蛛人	38	炸弹人	38	魔法封神	38	光明之魂2(中文)	65	星之卡比（中文）	38
超时空要塞	38	特鲁呢哥	38	数码宝贝	38	皇家骑士团(中文)	38	塞尔达(中文)	38
分裂细胞	38	龙战士1，2	24	大战略2	38	银河战士(中文)	38		

PS/SS/DC/MD/3DO/GBA，节目配件齐全欢迎来信来电 索取节目单3元份【配件主机邮费10元件】

PS II 原装光头	350	PS原装AV/S端子线	15	PS万用VGA	250
PS II 原装手柄	110	PS原装方向盘	200	PSONE原装电源	60
PS II 原装记忆卡	120	PS原装飞行摇杆	45	PS原装RGB端子线	30
PS II 原装5.1声道音响	180	PS普通光头	130	SS摇杆	65
PS II 原装光枪	250	PS组装手柄	10	MD AV线	7
PS II 原装太10支架	100	PS北通小手柄	15	PS各型号机壳	50
PS II 原装火牛	140	PS电源版	25	NGC原装手柄	250
PS II 原装GT方向盘	150	PS1M/2M/记忆卡	10/25	NGC原装记忆卡	110
PS II 原装包	65	PS4M/8M/记忆卡	30/65	NGC4M/8M记忆卡	30/40
PS II 组装手柄	25	PS手柄插槽	50	NGC16M/32M记忆卡	50/60
PS II 四分插	45	SS4M加速卡	60	NGC64M记忆卡	80
PS II 制转	30	SFC4分插	60	XBOX配件齐全超低价电讯	
PS II 遥控器	65	MD大摇杆手柄	12	DC原装手柄	50
PS II AV/S端子线	15	3DO电影卡	400	DC组装手柄	20
PS II 普通支架	20	PS免改机VCD卡	190	DC原装震动包	40
PS II 普通光枪	80	PS物镜/激光管	15/15	DC原装光头	70
PS II 中文金手指	65	PS数据线/电容	15/3	DC原装记忆卡	60
SS4M记忆卡	70	PS北通手柄摇杆	30	DC2M/4M记忆卡	20/30
SFC原装手柄	60	PS北通小摇杆	50	SS原装手柄	40
MD小手柄	8	PS原装记忆卡带碟	50	SS光头	70
MD制转	15	PS原装包带碟	50	SS无线手柄	20
PS原装光头	170	PS原装四分插带碟	50	SS电影卡	170
PS原装整动手柄	65	PS电源	8	SS原装枪	60
PS原装南梦宫光枪	80	PS原装主板各型号	150	SS金手指+记忆卡	80
PS原装普通手柄	18	PS制转	20	SFC摇杆	50
PS原装记忆卡	25	PS原装PDA	180	3DO手柄	50
PS原装木制吉他	250	PS北通野牛2代手柄	65	MD电源	8
PS原装正动摇杆	100	PS万用金手指	45	GBA/GB/SP所有配件齐全	

MD小卡节目千余种欢迎索取节目单

				大航海2中文	38	大富翁中文	38
杨家将中文	38	梦幻模拟中文	38	信长野望中文	38	忍者武雷传中文	45
织田信长中文	38	封甚榜中文	38	皇室血裔中文	45	三国列传中文	38
台湾大亨中文	50	爆笑三国中文	45	光之继承中文	55	大战略2中文	45
三国志5中文	38	吞食天地中文	38	时空变异中文	45	大战略3中文	50
圣战风云中文	45	新创世纪中文	38	太平记中文	45	太空战士中文	38
大战略中文	38	秘境魔宝中文	38	咿苏3中文	45	武空外传中文	38
巫术神界中文	38	三国志4中文	38	港督少年中文	45	机器人大战中文	45
13张麻将中文	45	梦幻之星3中文	45	光明与黑暗2	38	皇帝财宝中文	55

联系地址：湖南省吉首市吉荣东路136—138号。 联系人：胡文波，陈小姐 电话：0743-8722736，手机：13974399444 QQ：24752013 信箱：13974399444@hnmcc.com
有关问题可以通过QQ或邮件转告，我们可以24小时为你服务！建设银行卡号：4367423041090111362 收款人：胡文波 邮电储蓄卡号：9551005691001663529 陈慧娟

上海王子电玩

（原上海王子游戏）

淮海店 / 川北店

邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号TEL：021—53837005邮编：200021收款人：王君春

主机	价格/邮费		
PS2主机(50000型+原手柄+直读+AV线)限定版	1980/30	DC主机(主机+电源+组手柄+10张游戏)	390/20
PS2主机(55000型+原手柄+GT4+ AV线)	2080/30	GBA主机SP机(全套+电源)520/10	820/10
PS2主机 (50001型+原装手柄+直读+AV线)	1600/30	GBA EZ—Flash(1) —(2) 256M	490—630
PS2主机(50006型+原手柄+直读+AV线)	1650/30	GBA—Link 128M— 256M	320—460
PS2主机(50007型+原手柄+直读+AV线)	1600/30	GBA— XG2代 128M—256M	330—520
Psone主机全套(含主机+原手柄+记录卡+原装液晶)	1200/30	GBA—XG2代TURBO版 256M	630/10
NGC主机(NGC主机+原装手柄+AV线)	1100/30	FC磁蝶机(主机全套)4款游戏	550/20
Xbox主机(主机+原手柄+直读+AV线)	1780/30	3DO主机(松下)+电源+原手柄+7款游戏)	450/20
任天堂神游机(3D真立体)带一款游戏任选	598/20	VB原装机全套 (经典收藏)	1880/20
神游机用共游盒(共游盒+手柄+连接线)	348/20	MD原装机全套 (经典收藏)	880/20

本店特聘专业人士维修各种游戏主机并安装直读，立等可取

PS2 摄像头加碟（美/港）	460/520	PS2分量端子线	180/10	Web money 上网付费卡2000点	200/10
PS2摄像头（原装）	350/10	PS2原装S端子线	130/10	NGC原装手柄	180/10
PS2原装摇杠（刀魂）	180/10	PS2原装遥控器	110/10	NGC251格记录卡	150/10
PS2 钱拳4摇杆	180/30	PS2HOPI原装无线遥控手柄	390/10	GBA金手指卡（中文）	100/10
PS2原装振动手柄	150/10	PS2金手指全中文版（卡+碟）	70/10	PS2 SONY记录卡8M	150/10
PS2 原装激光枪	300/10	PS2 GT3方向盘（酷豹）	180/30	PS2—PC，USB转接器	58/10
PS2组装激光枪	90/10	PS2 万用VGA	220/10	PS2酷豹大水牛	80/20
PS2 组装光头	250/10	GBA记忆棒4M、8M	50/70/5	DC原装记录卡	58/10
PS2原装光头	380/10	GBA原装背光灯（按装加10）	170/10	DC原装手柄	58/10

为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。

NGC合金装备2	500/10	NGC萨尔达	220/10	NGC红侠娇易	320/10
NGC VR射手3足球	280/10	NGC星际火狐	320/10	DC维罗尼克完全版	150/10
NGCNBA2002	180/10	NGC生化0	280/10	DC樱花大战3	78/10
NGC阳光玛丽	330/10	NGC实况足球6最终版	380/10	GBA口代妖怪火红附无线通信器	420/5
NGC梦幻之星1、2	350/10	NGC永恒的黑暗	160/10	GBA口代妖怪叶绿附无线通信器	420/5

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！

GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询

悟空闹剧	85/5	双截龙	38/5	萨尔达(中文)	55/5	数码暴龙赛车	48/5
牧场物语(2)女孩篇	85/5	新约圣剑传说(中文)	85/5	实况足球6（二代）	48/5	银河战士(中文)	48/5
游戏王(双六对双六)	48/5	古墓丽影(中文)	48/5	黄金太阳(中文)	48/5	CT特种部队3	48/5
光明之魂2（中文）	85/5	索尼克1	48/5	黄金太阳2	85/5	幻想传说(中文)	55/5
热血物语EX	38/5	索尼克2 （中文）	85/5	终极者3	48/5	魂斗罗	38/5
FIFA足球2004	48/5	玛里欧1.2.3.4	各35/5	拳皇EX.2	48/5	星之卡比	48/5
牧场物语(中文)	48/5	坏玛里4(中文)	48/5	麻将风云(中文)	48/5	V拉力3赛车	38/5
F.F.T(中文)	85/5	荣誉勋章(渗透者中文)	85/5	我的太阳	85/5	勇者斗恶龙2(中文)	58/5
火焰文章.封印之剑(中文)	55/5	数码暴龙2(红版)	38/5	古惑狼赛车	48/5	三国志(中文)	48/5
火焰纹章.烈火之剑(中文)	85/5	数码暴龙2(兰版)	38/5	指环王3(王者归来)	85/5	口代妖怪火红(中文)	85/5
忍者神龟	48/5	恶魔城.3(晓月中文)	48/5	火影忍者	48/5	口代妖怪叶绿(中文)	85/5
鬼眼狂刀	48/5	大战略2	48/5	天外魔镜 II	85/5	铁臂阿童木	48/5
七龙珠Z 2	48/5	海贼王棒球	48/5	如意玛里	85/5	名侦柯南(中文)	48/5
SD高达(中文)	85/5	口袋红、兰宝石(中文)	48/5	魔幻迷宫2	78/5	极品飞车(地下狂飚)	48/5
洛克人4 （红）	48/5	索尼克3	85/5	波斯王子	48/5	瓦里奥制造	48/5
洛克人4 （兰）	48/5	龙珠Z对决	48/5	机械人大战D全中文	55/5	银河战士2	48/5
炼金术士2(迷走之轮舞曲)	48/5	学园战记	48/5	分裂细胞2	48/5	007末日危机(中文)	48/5

上海市黄浦区广西南路81号淮海店（淮海东路向北10米）
电话：021—53837005 营业时间：10：30—18：30（年中无休）
公交：01、11、17、18、23、43、71路、隧道三线、六线

上海市虹口区海伦西路87号川北店（四川北路向东20米）
电话：021—65872517 营业时间：10：00—20：30（年中无休）
公交：18、21、100、147路轻轨明珠线

北京超时空游戏制作培训学校
第二季度开始招生



本校是北京一所专业游戏制作学校，是广大三维动画和游戏开发爱好者的理想摇篮，给所有拥有共同爱好、愿意为中国的游戏发展作出贡献的年轻人一个崭新的起点，这是我们学校的最终办学目的。为了这个目的我们也在不断进步、努力与世界先进水平接轨。

我们拥有游戏制作方面的专业老师，高端的教学用计算机（UNIX）专业图形工作站（SUN、SGI）及图形制作软件。 教室有大型的投影设备，良好的学习环境，学校地处中国IT业的中心，学员毕业后学校负责推荐到国内知名的游戏制作、广告设计、动漫画制作公司任职。

宗旨：雄厚的师资+专业的设备=造就高科技人才的基础

招生电话：010—82896123，010—82896124，010—82896125
010—82896127 传真：010—82896127 联系人：尹老师
报名地址：北京中关村，上地国际科技创业园 邮编：100085
E—mail：cskgt@cskgt.com

商品以实物为准，封面仅供参考，若有改动恕不另行通知。

变形金刚20周年纪念版

汇集全球数十名变形金刚画家，
超震撼近一百二十张酷图



变形金刚创世纪

·动画片头片尾·玩具广告欣赏·
·介绍变形金刚二十年的变迁·

精装版全国统一零售价：88元
免费挂号邮寄

重点推荐，不容错过

光盘内容：
历年动画作品简介、历年漫画系列简介、所有变形金刚主题游戏简介、历年变形金刚玩具系列简介！

产品的全国主要发行商：
北京010-65934375 广州020-34297106 武汉027-85493649 天津022-27194441
长春0431-2793200 贵阳0851-5982003 杭州0571-88256019 上海021-63186940
西安029-82100915 昆明0871-4216505 香港总经销：精简图书公司25915889 23883551

产品邮购地址（免邮费）：北京市东四邮局24信箱
邮政编码：100010
收款人：汪 寅
邮购电话：010-84069390
软件渠道总经销：010-88470148/49

全国各地报刊亭、软件专卖店均有销售，请向主要发行商查询。查不到的城市请打010-84069390 咨询或邮购。

大墙画廊

编辑/飞月 本期 vol.102

飞月留言板

这期的大墙可以说是精彩纷呈，不仅有网游作品，还有电脑绘制的原创作品。如果各位有电脑作品的话也可以寄到我们的邮箱vgame@public.bta.net.cn或者飞月的邮箱jillmay@tom.com。又如果您从画稿上联想到什么不错的故事的话（比如说本期的“开端”就是一个很好的题材），也欢迎以小同人的形式寄给我哦。



本期推荐

↓ZERO 任婷婷 马鞍山市

ZERO的气魄彰显无疑！无需过多解释，本期的最佳画稿非此作莫属！（画真的好大啊，要两个人才拿得了……）

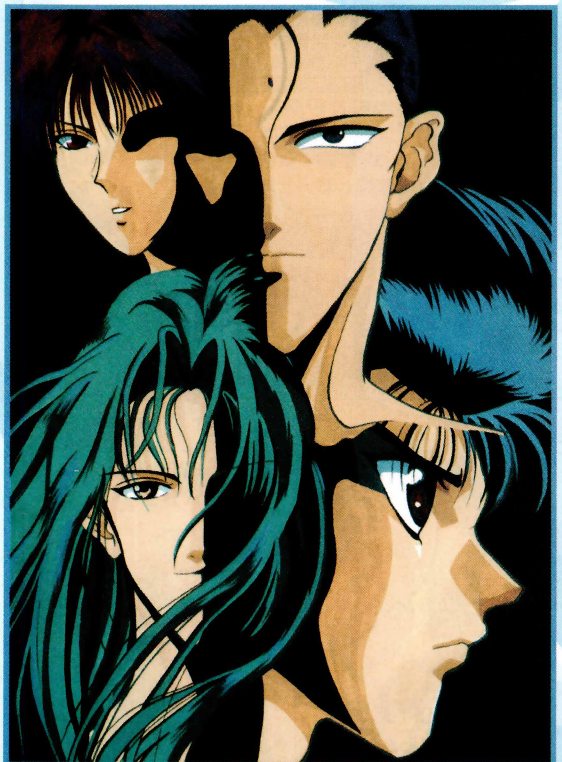


↑开端 克周半人马 上海市

看到美丽的少女以落发为开端，飞月的脑海中不禁浮现起一个曲折哀怨的故事……

↓幽游白书 齐辉 唐山市

作者在人物头发的处理和色彩的运用上非常到位，颇有海报的感觉。再加上飞月超级喜欢《幽游白书》，所以原画已经被我“私吞”拿来装饰办公桌了^—^







↑A3 滕以坤 浙江省

作者不愧是艺术设计系的，美术功底一看就知。虽说是网游，但是好作品就是好作品，大墙画廊怎么会放过呢？



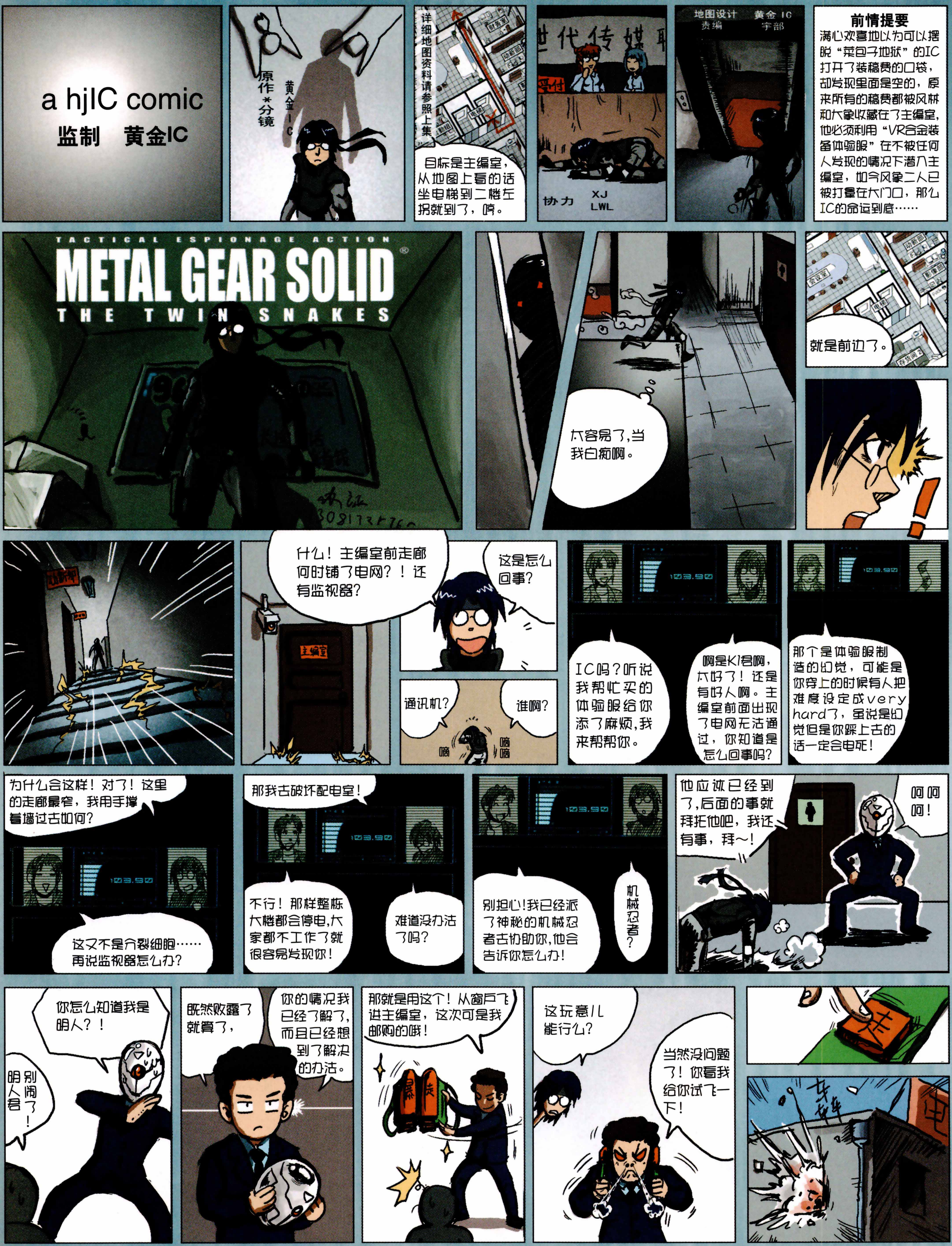
↑斗技场 克周半人马 上海市

非常出色的电脑绘图，这也是大墙画廊一直比较薄弱的一块。以后继续努力啊！

海贼王香味衣形挂饰



本期大墙画廊的作者均可以随机获取一款海贼王的精美挂饰。


a hjIC comic
监制 黄金IC
原作*分镜 黄金IC
详细地图资料请参照上集
目标是主编室，从地图上看的话坐电梯到二楼左拐就到了，哼。
协力 XJ LWL
地图设计 黄金IC
责编 宇部
前情提要
满心欢喜地以为可以摆脱“菜包子地狱”的IC打开了装稿费的口袋，却发现里面是空的，原来所有的稿费都被风林和大象收藏在了主编室，他必须利用“VR合金装备体验服”在不被任何人发现的情况下潜入主编室，如今风象二人已被打晕在大门口，那么IC的命运到底……
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
THE TWIN SNAKES
太容易了，当我白痴啊。
就是前边了。
什么！主编室前走廊何时铺了电网？！还有监视器？
这是怎么回事？
主编室
通讯机？
谁啊？
嘀
嘀嘀
IC吗？听说我帮忙买的体验服给你添了麻烦，我来帮帮你。
啊是K1君啊，太好了！还是有好人啊。主编室前面出现了电网无法通过，你知道是怎么回事吗？
那个是体验服制造的幻觉，可能是你穿上的时候有人把难度设定成very hard了，虽说是幻觉但是你踩上去的话一定会电死！
为什么会这样！对了！这里的走廊最窄，我用手撑着墙过去如何？
这又不是分裂细胞……再说监视器怎么办？
那我去破坏配电室！
不行！那样整栋大楼都会停电，大家都不工作了就很容易发现你！
难道没办法了吗？
别担心！我已经派了神秘的机械忍者去协助你，他会告诉你怎么办！
机械忍者？
他应该已经到了，后面的事就拜托他吧，我还有事，拜～！
呵呵呵！
你怎么知道我是明人？！
别闹了明人君！
既然败露了就算了，
你的情况我已经了解了，而且已经想到了解决的办法。
那就是用这个！从窗户飞进主编室，这次可是我邮购的哦！
这玩意儿能行么？
当然没问题了！你看我给你试飞一下！



刚才什么声音?
出了什么事?
这个白痴!
哈哈,什么事也没有!
总算躲过去了,还是得靠自己!
目前位置2F电刑室前走廊
那家伙躲哪儿去了?
啊,他已经醒了
啊!
麻醉你!手机也给你破坏了!
把他藏起来吧。
Z
嗯?
怎么回事!雷达失灵了!
哈哈哈哈!
摆平了风林别忘了还有我!
让你尝尝手机干扰的厉害!
早改换CDMA啦!
没有了雷达你就无法知道我的位置了吧?
不好!
而且只要我走过来就可以看见你了!
你输了!
!
卑鄙!居然用闪光手雷!
你先用电磁干扰的!
不要逃!
还好排练室现在没人。
电刑室
可是也逃不出去了,这里连个窗户也没有。
主编室就在隔壁啊!
我已经恢复了,你这是自寻死路!
等等,这面墙好像很薄,声音不一样啊!
这么说如果使用C4炸弹的话……
我又来了!
我成功啦!
啊!
主编大人,我的稿费在这里吧?
哦?IC君,你的稿费不是花掉了吗?
大象说你愿意捐献你的稿费来帮助编辑部建设,你穿的体验服就是你的稿费买的啊。
哎
而且本来还剩下一点,
既然你破坏了我的墙壁就用来赔偿吧!
来 包 地 狱
难道你不是自愿捐献?
还以为你输了的话就不会知道了呢!
既然是我的钱买的我就要天天玩!天天玩!!
哈哈哈……
啊 他疯狂了!
最后
风林去哪儿了?稿子都误了!
Z Z Z
被遗忘的风林……

『合金装备』Solid全金属雕像



■责编\小沛

《合金装备》形象设计：新川洋司个人小档案

姓名：Yoji Shinkawa(新川洋司)
生日：1971年12月25日
原籍：日本广岛
血型： AB
代表作：《合金装备》《风云新撰组》

新川洋司1994年加入了Konami公司。当时小岛秀夫正在为其策划的“合金装备”新作招募人物及机体设计人，在看到新川的设计方案后，小岛非常满意，将其所做的模型评为“S级”。新川加入KONAMI后便着手创作合金装备“REX”的造型，而游戏的实质性制作于1996年5月正式开始，新川在设计方面的才华很快在工作中展现了出来，并被邀请参加了POLICENAUTS PRIVATE COLLECTION的制作。





这款举枪瞄准的Solid雕像，通体采用金属制成，质感十足，飘逸中透出一种沧桑感。喜欢《合金装备》的朋友们还等什么呢？不想近距离拥有它吗？



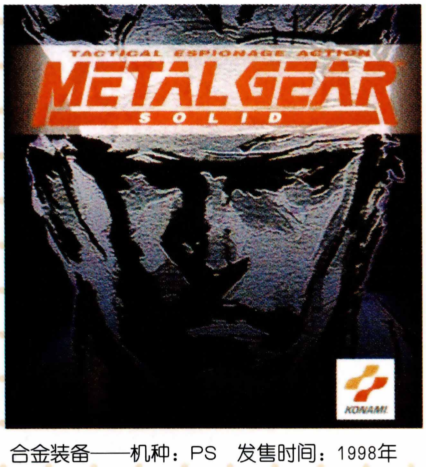


今年年初由任天堂推出的《合金装备》限定版GC主机。虽然销量惨淡，可它依然是《合金》迷们的最爱。

『合金装备』游戏系列主要作品回顾



合金装备 机种：FC 发售时间：1987年



合金装备——机种：PS 发售时间：1998年



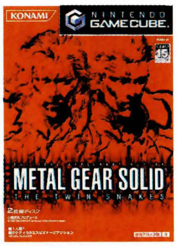
雕像的脸部特写。虽然有种悄无声息的神秘感，但是眼神中流露出的杀气却是怎样也掩饰不住的。



幽灵通天塔 机种：GBC
发售时间：2000年



本质 机种：PS2/XBOX
发售时间：2002年



双蛇 机种：GC
发售时间：2004年



自由之子 机种：PS2
发售时间：2001年



食蛇者 机种：PS2
发售时间：2004年预订

电软创刊十周年大回馈
买一送二活动火热进行中：购合金装备索利德全金属雕像即送《花组流浪漫夜》和《收藏哆啦A梦》，详情请见封底广告。

飞 月 邀 你 一 起 品 尝

三栖下午茶

魁!! CROMARTIE高校



难道这也能叫做不良！？



前略。杂志前的读者们，在本文中出现的家伙们都是不良少年，所以请一定不要模仿这些家伙的行为。

如果把不良少年与动漫结合的话会如何？至少明人会想到的是那些充满友情与爱的血气方刚的热血漫画，但是我们今天要说的却是一部以荒诞为主旨的不良少年的故事……什么是荒诞？荒诞就是极不真实、极不近情理的意思，当然，这只是1581页的新华字典所给我们的解释，但是在《魁！！CROMARTIE高校》中，原作者与监督却将荒诞提升到了一个更高的境界。

高中生？高中生。高中生!?

神山高志，本作品的主人公（？），一心想过着愉快的高中生活却因为某种原因而考入了日本最“凶恶”的CROMARTIE高就读，生活态度认真而且反对暴力（基本上）。某日因为同学林田慎二郎的一句话而踏上了他在学校的最强之路。

林田慎二郎，一直生活在不良世界中的白痴，常常任意妄为的说话或做事。留着一头淡紫色且会自己飘动、指人的朋克发，但其实是戴的假发。

前田彰，作品中惟一正常的不良少年，打架高手，但是因为初中时没有特意起过什么绰号而遭轻视。在作品中的戏量不多却扮演着极其重要的“捧眼”角色。有一个面貌凶恶的母亲。

弗雷迪，本名、年龄、国籍全部不详。外表看起来很像是美国80年代的乡村摇滚歌手或职业摔跤手，让人很难相信是一个高中生。因为从来没有说过话，所以被神山命名为“弗雷迪”，生日也被林田定为某日。就读CROMARTIE高1年3班。

猩猩，就读CROMARTIE高1年3班的大猩猩，原名是豪广巳……高中生……

机器泽新一，就读CROMARTIE高的高中生。十分成熟，声音也很沧桑，走起路来会发出“咔嚓咔嚓”的声音，在CROMARTIE高可谓男人中的男人……这个学校真的是什么都有了……

竹之内丰，CROMARTIE高1年级的老大，声望甚高，干架也超强，弱点是晕所有交通工具和乘坐物，但却又与乘坐物结下了不解之缘。

北斗武士，北斗财阀的少爷，为了利用父亲的权力支配全日本的私立高校而四处转学，但是却莫名其妙的转到了公立学校CROMARTIE高校。

假面竹之内，本名不详，在CROMARTIE高校的修学旅行的飞机上进行高跳失败后就开始以假面竹之内的身份开始了新的高校生活。

吃家用电器的兔子！

回首近几年的搞笑动画突然发现，夸张的画面制作与古怪的音效似乎已经成为了一种潮流，盲目的推崇与追随在不知不觉中已经更胜于作品的故事与主旨，但却也有些各色的作品蹦出来，比如我们今天在谈的这部《魁！！CROMARTIE高校》……关于本作哪里各色了，还请各位老爷接着看下去。

《北斗神拳》、《岚之高校》这些都是在日本名望极高的以格斗（打架）为题材的热血漫画，而这些漫画画面的最大特点亦属共通，即硬派的画风加上整版背景飞闪电的效果。当然，这些只是一部正常的热血漫画的特点，而现今这些特点却被运用到了一部纯·恶搞漫画当中……《魁！！CROMARTIE高校》最早是于《周刊少年Magazine》（讲谈社）进行连载，当第一期刊登后很快便因为其画风与故事的严重“偏差”而引起了日本动漫界内的大骚动，当记者进行专访并问到“为何要以如此硬派的画风来绘制一部恶搞漫画”时，原作者野中英次老师回答道……



“假如在一群兔子里有一只兔子是吃家用电器的，难道你们不觉得那只兔子很强吗？”（这句话也作为林田慎二郎对神山高志的评价而收入到了作品当中）

于是在作品被决定制作为动画时，监督樱井弘明老师毅然决定要将这部动画也制作成“吃家用电器的兔子”……接下来便有了这个岂有此理的剧子。

尽管在动画的自始至终角色都很少露出极为夸张的表情，但终究无法掩饰“一脸凶神恶煞地在做着一些无理的事情”这个事实——动画开始放映后再次在业内引起了一阵不大不小的风波，更令人无法接受的是在动画中主人公神山高志给母亲的信中赫然写到“前些日子《魁！！CROMARTIE高校》终于制作成了动画，但是在社会上并没有引起太大反响”。



完成后的《魁！！CROMARTIE高校》中没有过多的花哨画面、噱头或者什么古怪的音效，只是用很普通（！？）的画面衬托出了一个令人完全无法接受的故事，而观众在观看动画的时候如果没有受到过大的视觉、听觉冲击无疑便会将注意力集中在其他方面，也就是那些无理的剧情和无理的角色，再加上和对不良少年的正常概念与本作所产生的巨大矛盾的反复叠加，也许这就是观众对这部剧子印象深刻的原因吧。

河马与猪圈本身是平常的，但若将河马丢到猪圈中去养，那么河马与猪圈看起来都很不平常了。

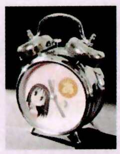
文/星川明人

三栖人新闻速递

◆BOA将为《新暗行御史》献声

韩国人气歌手BOA决定将主唱动画电影《新暗行御史》的主题歌“Song with no name”，同时这支歌也将被收录在BOA最新的唱片中。漫画版的《新暗行御史》由韩国人尹仁完原作，梁庆一编绘，并于小学馆《月刊SundayGX》上连载，累计销量多达150万套。《新暗行御史》是韩日双方首次共同制作的剧场版正统动画，预定今年秋天在韩国和日本同时上映。

◆《阿滋漫画大王》周边闹钟



随着《阿滋漫画大王》的不断升温，其相关周边产品也在不断推出，其中就包括“阿滋漫画大王原创闹钟”。闹钟分为大阪和千代2版，大小为H：W：D=175：125：60CM。尤其是大阪版的闹钟格外可爱，秒针还是大阪喜欢的甜瓜面包。不过一脸呆呆的表情，整天迷迷糊糊的大阪真的能够叫醒你吗？

责编/飞月



闲扯游戏BAR

“龙哥论战”近日人气急升！小沛欣喜之余，更坚定了将这个栏目办下去的决心。至于读者们来信选题的问题，我认为每个人都有自己心中的不平或者对于某个方面的独到见解，所以如果由我来制定论战题目的话，势必不会引起大多数人的论战兴趣。不如由“论战”改为“论坛”，就像网站上的感觉差不多，我小沛就作为本版的“斑竹”，希望咱们能共同经营好这个栏目！谢谢大家的支持！ **责编/小沛**

恶搞



想体验飞驰于田间的感觉吗？不要错过这款《GT赛“拖”》！

小沛论坛

龙哥：

展信佳，弟近日得知自己的陋作得以登出，心里颇为高兴，但在兴奋之余也不免有些脸红，龙哥文中所言甚是，弟文中语法失误和语句错漏处甚多，但其毕竟是弟某日自友人处归，微醉后提笔涂鸦的。所以语气有所冒昧，真还请哥包涵。弟看文中兄尊弟为长，弟自晓年幼无知，当不起兄的平辈之称，所以以后称我为弟即可。

弟文中有几句，似乎龙哥没有读出真意，遂自解。“动则归于心，心静则万物皆静，心动则万物澎湃”。此句并非唯心之说，意指外物的动静，即物质的变化是靠意识来予以反映，所以物质的第一性是无可改变的，但物质的根本属性即运动是有程度的，至于这个程度是强是弱就看个人的意识了。故若人心静，则千军万马也只视作等闲。若人心动，一片落叶亦看出不凡。一游戏的游戏性的好坏，就是取决于其能否让玩家心随游戏而动，达到人GAME合一，不知龙哥对此有否意见？仅此，此题不宜再多论了，就此打住。

文中兄自称对历史颇有研究。弟感甚快，因为兄与弟同好。弟自幼便有两大爱好，其一为打GAME，其二为看历史书籍。四大名著不在话下，但弟犹爱各种史记类书籍。但弟不太喜欢罗贯中的《三国演义》。

广西　王威仪

小沛：威仪老弟！（这么称呼不介意吧？）龙哥曾说过，文言不利于读者之间的沟通，而且如果掌控不好的话，容易产生误解，所以尽量不要通篇地复古。当然，偶尔说两句是可以的，咱们都是“游戏文化人”嘛！

你的这封信龙哥自是看过的，他很是高兴！对你表示十分的感谢！其实从“龙哥论战”那一期我就开始参与制作了，你的第一封来信，我也参与过意见，按理说我对你也是很熟悉的。龙哥和我都是愿意广交朋友的，希望以后会有更多的读者来信，咱们坦诚地聊聊！希望小沛会有越来越多的朋友！

至于“唯心”一说，威仪老弟似乎还有不解。其实看看你现在的观点吧。“若人心静，则千军万马也只视作等闲。若人心动，一片落叶亦看出不凡。”这说明什么？试想一下，这不还是意识决定了一切吗？千军万马的磅礴气势怎么可能因为心静而变得“视作等闲”呢？看来哲学不太过关哦！

• •

龙哥：

《电软》好久没有论战的气氛了，这次您重开论战，老读者们都非常喜欢，希望论战期期有，并独立成一个2—3页的纯文字栏目，让玩家们大饱眼福！为了表示对论战的支持，我也来搅和一下，有不符之处请龙哥指教。

要说画面和游戏性孰重孰轻，这太容易了。当然是游戏性啦！游戏指的就是互动性，俄罗斯方块、贪食蛇等这些由简单的方块组成的画面在PS2游戏画面前连简陋都称不上，充其量算是一个示意图罢了。就是这种示意图画面的游戏在我们同学中的人气却不比实况低，俄罗斯方块也不用本人多说了，贪食蛇这款手机中必备的游戏玩过的人不少，玩精的我也见过一个，我班一名昵称“老抽”的同学，以9级速度，打通了标准模式下的贪食蛇，这就不容易啊，不但要有丰富的经验和技术，还要有过硬的心理素质，能让他一直钻研的动力就是贪食蛇的游戏性。



在任天堂执掌天下的时候，游戏都是以游戏性为主，画面、音效、剧情为辅开发的，铸就了不少名作，培养了一大批专业玩家。后来换成索尼执掌天下的时候，游戏就渐渐偏向了大众化，以画面、音效等表面功夫为主开发的，同样也铸就了不少名作，但却培养了一大批LU玩家，业界是需要专业玩家还是LU玩家呢？我认为造成日本游戏产业日渐萎缩的正是索尼和这批LU玩家，其实LU玩家不能算是一名真正的玩家，他们在游戏上的花费也不稳定，跟风性较强，使有心开发大作的公司左右为难，不知该以什么为中心来开发游戏，这样对游戏业界将来的发展非常不利。

如能两方面都做得很到位，那定是FF、莎木等等经典大作，如一定要分轻重，当然是游戏性优先，要好的画面你就去看电影，去旅游吧，没有一款游戏的多边演算、像素填充、发色数可以超越现实生活的吧！

上海　邵弛俊

小沛：其实有关游戏性与游戏画面孰重孰轻的问题，我们已经讨论过很多次了。这里我就不再重复龙哥的话了。也许这两者就像一件东西的外在与内在一样，有的人追求时尚，喜欢外表华丽多一些的东西，而另一些人注重实用，不在乎它的外表，只是找适合自己的。这两者都无可厚非，终归着眼点不同，各自坚持自己的爱好不能算错。

但是上述有一点我不太赞同。你说“在任天堂执掌天下的时候，游戏都是以游戏性为主，画面、音效、剧情为辅开发的”。那时由于8位技能的限制，不可能开发出画面多么精美的游戏。而且那时的我们能够在家里玩到游戏机就已经很高兴了，因为在那时游戏机还是新兴事物，所以比较容易被人们接受。试想如果当时在FC推出不久便一下子推出PS2的话，相信就算是只发售一些现在很冷门的游戏，其销量也会大大超出FC。

这都是闲扯，纯粹个人想象而已，也许并不具备说服力。可是对于“造成日本游戏产业日渐萎缩的正是索尼和这批LU玩家”这句话我就不能不说两句了。索尼在游戏业可是一等一的功臣，当年有多少玩家是因为PS而喜欢上游戏的，从它的全球销量我们也可以很轻易地得出其成功的结论。而现在的PS2依旧风头不减，索尼绝对是业界无争的王者。另外，“LU玩家”并不是对某群人的贬低，其实每个人对于生活都有不同的态度，没有必要将一个人的爱好单一化。由于现在的许多玩家已经走出校园步入社会，而工作之后必然会被很多东西牵扯到精力，玩游戏已经成为了业余的一项休闲，他们不可能有精力去通关动辄几十个小时的游戏。游戏机不是只为重度玩家而生的，“LU玩家”的队伍如果变得庞大，对于游戏业也是很有好处的，起码这表明游戏已经成为越来越多人业余的休闲方式。需求的增大，必然会对其发展起到推动作用，而且说不定因为“LU玩家”的口味挑剔，软件商为了占有市场会推出更多精彩的游戏，这对我们这些铁杆玩家来说不也是两全其美吗？

GDC 印象



图一

今年的GDC(Game Developers Conference)于三月22日至26日在美国圣何塞召开。作为每年规模最大的游戏开发人员的聚会，这次同样吸引了来自世界各地的大量的同行业人士参加。

圣何塞位于加利福尼亚州北部，毗邻旧金山，是一个比较小的城市，但是看上去相当整洁。城市的主要马路上有一条轨道交通线，南北向贯穿整个城市。再加上其他的公共交通也比较发达，所以在城市里走动还是比较方便的。

GDC04还是和往年一样，在圣何塞市中心的会展中心举行。（图一）

GDC根据内容包括了游戏设计、程序、视觉效果、音响、项目管理、法律相关、以及手机游戏开发等七个主题。在日程上主要分为两大块：前面两天主要是各个主题相关的讨论研究会，时间都是一个或两个整天；后面三天则是大量的演讲和讲座，一般时间为一个小时。在后三天里还同时有一个比较小型的展览会，对公众开放。在星期三的晚上还有一个大型的晚会，进行一年一度的游戏开发者评选的最佳游戏的颁奖。

在GDC上，每次都会邀请业界知名人士作各个主题相关的重点演讲（keynote speech）。今年就有John Carmack来作程序方面的演讲。而在游戏设计方面，请来的是Neil Young。这位老兄现任Electronic Arts的副总裁和制作总监。他最近完成的游戏就是《指环王：王者归来》。他的演讲当然和他做的游戏有着密切的关系，讨论的主题是《娱乐性第一，游戏性第二》。应该说指环王系列游戏在业界是比较成功的，而这和指环王系列电影所取得的空前轰动效应是分不开的。Neil Young的演讲就围绕着这个问题，比较仔细地分析了EA在做指环王那个游戏的时候所考虑的设计细节。对于制作License-based的游戏，这样的讲座还是能够起到一定帮助的。



与往年一样，这次也请到了多位日本游戏制作业的人士。比较有名气的有水口哲也Testsuya Mizuguchi，他作了针对游戏设计的名为《需求与本能》的演讲；有参与制作《塞尔达：风之杖》的制作人青沼英二Eiji Aonuma，他讲的是关于塞尔达系列游戏的发展；还有两位是来自SCE的，《ICO》的制作人海道仁Kenji Kaido和担任《ICO》主策划、设计、美工的上田文人Fumito Ueda。他们的演讲当然谈的是关于《ICO》的设计。他们展示了好几段以前没有公开的《ICO》各个不同开发阶段的影片，引起了大家的很大兴趣。在这些影片里可以看到最初的《ICO》设计里场景要比最后游戏里大很多，包括古堡所在的整个小岛以及岛上一个有很多NPC的小镇，而且最初的设计里饰女主角的头上长着两个角，敌人也都是比较普通的人形NPC。这些设计在制作过程中因为种种原因被删除或者改变了，最后变成了大家在游戏中实际看到的内容。值得一提的是从最初的创意阶段游戏的音乐就比较有特色，选用的是一些比较悠扬的英文歌曲作为BGM。

GDC的展览规模并不大，而且展出的主要是一些硬件产品，软件技术，以及一些无线厂商的手机游戏等。展会上最大的展台分别属于Intel，AMD，nVidia和ATi。Intel和AMD的展台比较近，很有一副针锋相对的味道。

而在nVidia的展台上，展示的比较多的是几款最近刚刚推出的游戏：Far Cry，Unreal Tournament 2004，以及将要上市的Pain Killer等；

而能够为ATi撑起台面的当然是万众瞩目的大作：Half-Life2。

SCE的展台里面可以看到好几款游戏。EyeToy最吸引观众的目光，还有英文版的FF11，Karaoke游戏等。

其中最吸引我的倒是一个可玩版的Siphon Filter。感觉这个游戏整体和PS上的前几作差别不大，操作方面也几乎相同，画面因为是PS2上的作品，比以前有一定的提高，但是因为试玩的关卡比较暗，没有看到什么特别精彩的东西。不过作为该系列的Fans还是值得期待的。

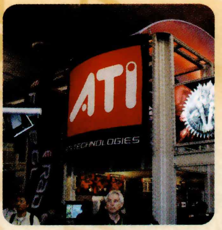
微软的展台没有什么特别的展出，不过微软在这次GDC期间推出了下一代游戏开发平台XNA，并且有三段演示的Movie。其中有一段展示几个怪物变形的还是颇有趣的。

星期三晚上在圣何塞展览中心对面的Civic Auditorium（我想应该叫做人民大会堂吧）举行了年度最佳游戏的颁奖晚会。

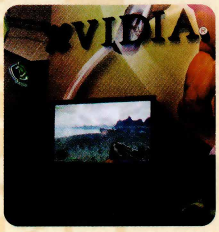
晚会的前半部分叫做Independent Games Festival，是为独立游戏制作人举行的颁奖。这些获奖的游戏都是些在设计上有创新，制作比较精良，而且颇为好玩的小游戏，其中大部分都可以到DLX.Gamespot.com的网站上可以免费下载到。获得最终大奖的独立制作人还可以获得美国有线电视节目Cartoon Network提供的一份合约，为他们制作以电视卡通人物为主角的游戏。

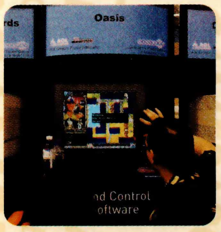
晚会的后半部分当然就是第四届游戏开发者评选的游戏大奖。Star Wars: Knights of the Old Republic一举夺得最佳游戏、最佳剧本、以及最佳游戏人物（HK-47，那个话非常多的机器人）三个奖项，而Ubi出品的《波斯王子：时之沙》Prince of Persia: the Sands of Time也获得了最佳程序和最佳游戏设计两个奖项。另外的奖项如最佳美工是《塞尔达：风之杖》，最佳音效是《使命召唤》。而获得创意游戏奖的是Eyetoy，Warioware和Viewtiful Joe。

文/UBI SOFT 陈宇

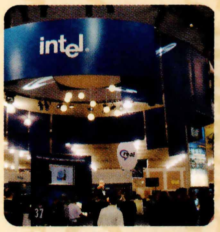


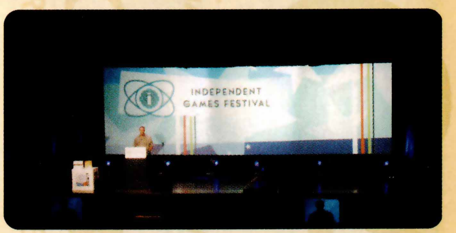













TEKKEN

十年"一拳"

——回顾铁拳系列的精华，展望铁拳系列的未来



"要想改变世界，必须先改变自己！"这是一句至今还令我佩服的话语，是NAMCO的3D扛鼎之作TEKKEN里极具魅力人物，三岛平八的"人生格言"，我倒觉得这句话更是"铁拳的灵魂"

有消息说，在今年的E3展上NAMCO将会展出他们的镇社之宝《TEKKEN5》，鄙人心中无限激动，如果是真的那就太好了！

记得我第一次认识NAMCO这个公司是玩了SFC的《幽游白书》系列，当时这类作品比较多，而MD上的魔强统一战更是其中的颠峰之作，一度认为不可能有同类作品超越的我，在体会了NAMCO的《幽游白书》之后，深深地感觉到了这个公司的创意和表演性上的天才之处。就像这个《铁拳》系列一样，NAMCO的格斗游戏最令人佩服的一点是能将表演性和游戏性结合得很好。这个在铁拳TT(以下简称TK，TTT)中已经得到了完美的体现。



1993年末，自从SEGA推出了自己划时代的第一款3D格斗游戏《VIRTUA FIGHTER》，这也就宣布了3D格斗领域的诞生，从那时候起，无数的同类作品呼之欲出，《斗神传》、《血腥咆哮》等等，还有一些其他厂商的作品如KONAMI的《武戏》等等。但是最终却只有NAMCO推出的《TEKKEN》能和《VIRTUA FIGHTER》并称3D格斗双雄，就说明了TK高度忠实于格斗理念和VF的不同，也同时证明了NAMCO对人性化格斗会受到重视的远见。

TK1推出的时候是95年3月31日，是PS早期格斗游戏的典范，游戏在攻击上细分两拳两脚的设定和华丽的十连技堪称一绝。那时这个游戏在拳脚3D格斗游戏VF1的面前，多了VF所没有的喧哗和表演性（"十连技"就是其一）。同时，它的外包装也非常到位（这也是NAMCO一直非常擅长的），个人认为，在同等对比条件下，TK比VF应该是更能吸引格斗迷的眼球。记得第一次看到那段片头CG的时候，几乎口水都要流出来了，在那个时候，这段动画对人的视觉冲击还是蛮大的。而在今天看来，当时游戏中简陋的多边形人物在当时也已经非常真实了！特别是拳头击打到对方时的感觉，绝对是3D格斗的典范！！这种力度感只有以往在动作影片中才能看到，一般格斗游戏很难在表演性和实战性上取得平衡，但是NAMCO的"铁拳"却做到了！铁拳1在PS初期绝对是SCE的王牌主力！铁拳系列的诞生不仅使老资格会社NAMCO重新焕发了青春，创造了新的辉煌，同时也为PS家族的普及做出了不可磨灭的贡献！现在，几乎是无人不知《铁拳》的大名，即使是对游戏一窍不通的鄙人的母亲，都听说过这个游戏的名字。从某种意义上说，《铁拳》绝对是一个"名正言顺"的神作！

1996年3月29日，万众期待的《铁拳2》再次在PS上发售，拥有高度互换性的PS基板保证了对街机的移植度，NAMCO在此基础上大幅增加了游戏以外的包装，每位人物都有自己的一段精美的CG ENDING，加上煽动性十足的片头CG MOVIE，《铁拳2》绝对是铁拳史上乃至3D格斗史上的一块象征着3D格斗游戏走向成熟的标志式里程碑。

之所以这样说，是因为其成为了史上销量最多的3D格斗游戏，在日本达到了百万销量，在欧美，铁拳同样也受到了欢迎。比起VF，铁拳似乎更能吸引老外的眼球，这都归功于铁拳2在人物的对战平衡、人物的性格刻画上的成功，还有震撼至极的音效和BGM。（笔者至今都认为，只有TEKKEN2的音乐和打击声效是最震撼人心的。以后的续作包括TK4在内多少有收敛之势）亲切人性化的练习模式造就了很多对铁拳有浓厚兴趣的玩家，NAMCO的诚意可见一斑。不仅如此，铁拳2的人物已经完全把形象个性化这种概念发扬光大，2代的人物形象较一代而言十分饱满。发誓要成为宇宙第一的美国空手道家PAUL；为了拯救被绑架的母亲的中国籍印第安女拳士米歇尔；有一颗连制造者都不了解的善良之心的超级杀戮兵器-JACK2；为了孤儿院的孩子们而去战斗的摔跤高手KING；冷酷的美艳杀手NINA；酷似成龙的香港超级警察雷武龙；绝对主义的王者，三岛财阀的BOSS，铁拳王三岛平八；还有2代中笔者最喜欢最欣赏的风间准JUN这个角色，她的通关CG，回到动物园保护区和大自然融为一体的那种美感，再配上感人肺腑的音乐，真是令人难忘！可以说，只要是PS时期的老玩家，就应该玩过TEKKEN 2!!



比起给人留下难以磨灭印象的TEKKEN 2，1998年3月26日TEKKEN 3的推出更是令人疯狂，这时是PS的鼎盛时期，NAMCO的TEKKEN 3获得了FAMI通39分的评价！（满分40分）销量迅速达到了预期的100万套！再次证明了铁拳是PS的看家FTG作品！铁拳3大量增加了新人物，强化了CG动画效果，游戏内容更加丰富多彩，除了FTG应有的模式以外，还有TEKKEN BALL铁拳沙滩排球，TEKKEN FORCE铁拳动作过关等等丰富有趣的模式，令玩家欲罢不能，而且加入了很多搞笑的角色如熊猫PANDA、小恐龙GON等，总之铁拳3不但是那时家用机领域3D格斗的王者，更是在朝着多元化和完善的方向发展，空前绝后的连续技和流畅度，还有2代场地中被忽视的位移，使得对战变化性和可钻研性大增。

虽然TK3获得了销售和名气上的成功，但是要说TEKKEN史上最成功的一作，并非是TEKKEN3而是TEKKEN TAG TOURNAMENT（铁拳组队战又称铁拳TT）。

TTT实现了3D格斗界的几个新指标

1. 大量出现的前所未有的超豪华可选人物阵容，在3D格斗界，绝对没有出现如此多的角色可供选择。

2. 首创的3D组队2VS2对战系统，使得战略性和紧张感大增，玩家可以随时在对战过程中换人，选用的角色之间还有丰富的组合技，除此之外不同的角色之间还可以创造专用的空中COMBO，使得原本就喧哗激烈的TEKKEN

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

又上了一个新层次。观赏性和实战性的平衡进一步得到了调整，无论是铁拳FANS还是初次接触过铁拳的人都会被这种气氛所感染。

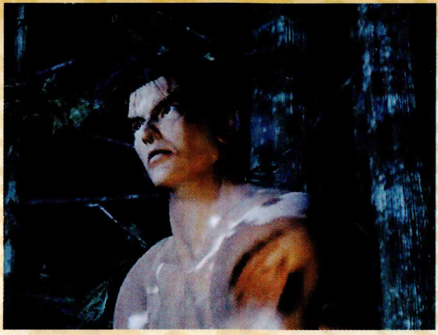
3．平衡度，有了这么多的可选人物，角色实力平衡度是比较令人担心的地方，不过我们惊喜地看到，角色的实力平衡方面，NAMCO还是下了很大的苦功来调整的，3代中的一些COMBO在本作中均不成立(虽然笔者认为NAMCO还是把风间仁和三岛平八的实力调整得过分了一些)，角色之间的意外性增加，对战的趣味进一步提高。

街机版获得了巨大成功后，PS2版也推出，除了销量达到了日本本土的50万以外，在世界各地都获得了巨大成功！特别是被称为职业铁拳国的韩国，更是把TTT列为比赛项目和“神作”一样的待遇。PS2版绚烂至极的画面效果和出色的手感，为PS2初期再次夺得了耀眼的光芒，同时再次向世界证明了NAMCO炉火纯青的技术实力。铁拳TT不但是3D格斗界的瑰宝，同时也是NAMCO的诸多王牌系列中难以逾越的一座高山。这就暗示了TEKKEN 4如果要推出的话，水准必须要比这个高出一个谁也无法想象的层次，才有可能获得成功。

2001年，在SEGA-AM2宣布推出《VF4》的同时，沉寂了许久的NAMCO也宣布了铁拳正统续作TEKKEN4，从开发的画面来看，还是值得期待的，首先铁拳4的卖点就是系统的革新和画面的进化，NAMCO和SCE再次合作推出了PS2的互换基板SYSTEM 246，此基板不但可以保证与PS2的100%互换性，更可以出色地发挥PS2的强大机能。所以画面上不应有什么担心。

终于，2001年7月，铁拳4街机版隆重登场，角色追加了3位新人，英国拳击手STEVE、卡波拉舞选手CHRISTIE和美国超级无规则格斗巨汉MARDUK。而且他们各自有自己独特的招式，STEVE是铁拳历史上第一个所有招式几乎都是用“拳”来打的人物，严格遵循拳击中禁止出脚的规则，MARDUK的投技则必须要按照一定的节奏来拆投。在游戏的画面方面，人物的比例比TTT要大得多，角色的质感也不错。关键的是，TEKKEN 4突破了“在方盒子中进行格斗”的概念，TEKKEN4的场地十分广阔，而且其中有很多不平坦而且复杂的地形、柱子、汽车、河流和墙壁等等，这些以前看起来仅仅作为背景装饰的东西这次都可以在对战中利用到，不要小看了这些设定，正是由于TEKKEN启用了这些，其游戏性才再一次得到提高，因为COMBO中有很多受地形限制，弹墙限制的，不但要考察玩家的应变性，同时也考验玩家的心理素质，作为一款格斗游戏，特别是3D格斗游戏，TEKKEN4仍然在游戏中体





现真实格斗的人性化上做得很到位。

但是很可惜，不知道是玩家不满意这种变化还是不适应的缘故，铁拳4的街机版并没有实现如TTT那样受欢迎程度，仅仅在日本的街机排行榜上出现了几个月后就黯然消失了，家用版NAMCO的TEKKEN小组开发重要成员木元和米盛信誓旦旦地保证家用版的高素质，诸如加入原创CG MOVIE、原创模式和人物等等。使玩家多少还是对其有一定的期待。

2002年3月28日，TEKKEN4终于在PS2上发售了，不仅游戏中出现了街机版中没有出现的STORY故事模式，还追加了TEKKEN FORCE过关模式，同时追加了CG MOVIE，不过销量却还是惨败，这也是NAMCO第一次尝到了自己王牌作品销量惨败的苦果，准备了40万出货量的NAMCO满以为会在首周轻松消化掉，结果首发3天不足13万套的销量令人大跌眼镜，甚至有人开始怀疑：是不是铁拳的号召力已经下降了?虽然最终在日本的销量和海外的销量都还说得过去，FAMI通也给了36分的白金级高分评价，但是从经济利益和NAMCO的期望值还有玩家的失望来看，TEKKEN4无疑是失败的。

铁拳4的失败是多方面的

1．革新：虽然相隔2年，NAMCO也是有备而来，但是铁拳4的定位很模糊，特别是宣传的手法让人迷惘，铁拳4抛弃了以往的连贯激烈的游戏性，开始逐步于心理，减弱了系列一向拿手的连续技系统，虽然这在NAMCO看来是一个革新，但是对于已经习惯了铁拳节奏和打法的FANS来说，他们实在难以接受，所以在这次革新中，有一部分人适应了，有一部分人放弃了。

2．地形：NAMCO一直宣传的地形效果，在游戏中体现得并不是十分明显，大多数人仍然按照以前无限场地时的战术和打法来进行游戏，对战的时候必然会感觉节奏的拖沓和怪异以及爽快感的下降。

3．操作：破天荒的操作更改，以往左P+左K、右P+右K是两种基本投技，本次却把左P+左K更改为6右P+右K（6指的是前方向），还有就是加入了大量的“贞”和“节奏”计算的招式如，PAUL的龙王霹雳掌、万圣龙咆拳等，虽然经过苦练后这种招式仍然可以发出并且会有一种成就感，但是变态的操作方式让很多人望而却步，必须要承认的是，TEKKEN确实向VF借鉴了一些东西，但是一个格斗系统，稍微做出一点改动就会破坏整个游戏原有的特色，何况做了这么大的改动。

4．画面：也许是NAMCO第一次正式地开发SYETEM246新基板上面的作品，多少给人仓促和机能没有开发完全的感觉，人物建模感觉虚浮，画面用色单调，背景场地虽然大但是结构简单，细节不够细致，还有一些如“水”等的效果实在是虚假得可以。同期又发售了VF4和DOA3两款大作，在画面上显然是相形见绌了。

其实，如果适应了铁拳4的改动，这仍然是一款对战乐趣十足的好游戏，关键就是铁拳4还有很多不成熟的地方，虽然可以看出NAMCO的良苦用心，但是游戏是给人玩的，特别是铁拳这种有自己独特风格和特色的3D格斗游戏，真的没有必要向其他游戏借鉴一些东西，之所以有很多人喜欢TEKKEN，喜欢的就是它那种连贯刚烈的“铁”味（笑），这次TEKKEN4确实没有做好。

之后，在相隔一年后的SYSTEM246基板上出现了刀剑格斗大作SOULCALIBUR2，可以看出这个游戏完全发挥了SYSTEM246的强大机能，光影的效果、贴图的圆滑和人物的丰满、场地的华丽等等完全体现了NAMCO的实力，所以之后的TEKKEN 5如果要推出的话，一定会是在这个素质以上。



TEKKEN 5这次虽然还没有公布，但是相信它应该会做到以下几个方面：首先是画面：这次画面一定会有至少SC2以上的水准；然后是操作：如果NAMCO不想放弃TEKKEN4的操作的话，可以将以前和现在的两者完美地结合起来，相信NAMCO对FTG的理解这次会成熟更多；再就是人物：这次一定会有新人物，而且会好好调整角色之间的实力；最后是CG：相信从SC2的CG来看，TEKKEN5的CG一定也会给我们一个惊喜。

TEKKEN历经了近10年的时间，带给了我们许许多多的快乐，如今就要迎接第5作的到来。希望NAMCO再接再厉，取其精华去其糟粕，让TEKKEN5真正成为3D格斗中的王者，我想，这也是众多TEKKEN支持者所希望看到的。

一切答案，尽在2004年。

撰写／吉林长春 徐靖壹(NAMCOFAN)



电子游戏软件 全硬件游戏新作发售表

NEW GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast / Playstation / Playstation2 / NINTENDO GAMECUBE / GAMEBOY GAME / BOY ADVANCE / Wonderswan

现在的事情还有没有准儿？刚刚截完稿，就发现GC的天外魔境因为种种原因被取消开发了。而送到印刷厂的稿子也是追不回来了。又对不起读者了，郁闷。其实大家都不愿意看到这种情况发生，GC的游戏本来已经很少了，还要拿它开刀，不知道任天堂的老板会有何感想，其实GC的机能挺强大的，但是为什么总要让我们一次又一次地伤心呢？

PLAYSTATION 2

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
4月22日	橙色口袋～鲁特琴～	オレンジポケット～リュート～	AVG	Pionesoft
	新天魔界Generation of ChaosIV	新天魔界Generation of ChaosIV	S-RPG	Idea Factory
	筋肉人	キンイクマン	ACT	BANDAI
	钢铁前线B	PANZER FRONT Ausf.B	SLG	ENTERBRAIN
	★深红之泪	クリムゾンティアーズ	A-RPG	Spike/CAPCOM
4月25日	★幽游白书：黑暗武道会	Yu-Yu Hakusho：Dark Tournament	FTG	ATARI
4月28日	SuperLite 2000 Volley Ball WAKUWAKU Volley Ball 2	SuperLite 2000 わくわくバレー2	STG	SUCCESS
4月15日	★美少女梦工厂	Princess Maker	AVG	Gainax
	侦探神宫寺三郎KIND OF BLUE	探侦神宫寺三郎シリーズ	AVG	WORKJAM
	Sanma Nisai Deus Mechanica：Demon Bane	Sanma Nisai Deus Mechanica：Demon Bane	AVG	角川书店
4月15日	X战警：传奇	X-Men：Legends	RPG	Activision
5月27日	★超级机器人大战MX	スーパーロボット大战MX	SLG	Banpresto
6月	樱坂消防队	樱坂消防队	AVT	IREM
6月3日	信长战记	信长战记	SLG	Global A Entertainment
6月29日	蜘蛛人 2	Spider-Man 2	ACT	Activision
2004年春	转校生学园幻苍录	转生学园幻苍录	ADV	ASMIK-ACE
	信长战记	信长战记	SLG	Global A Entertainment
	幻想水浒传IV	幻想水浒传IV	RPG	KONAMI
2004年夏	★最终幻想XII	FINAL FANTASY XII	RPG	SQUARE-ENIX
10月31日	圣诞夜惊魂	Tim Burton'sThe Nightmare Before Christmas	AVG	CAPCOM
11月11日	Fugitive Hunter	Fugitive Hunter	ACT	ATARI
2004年内	东京魔人学园外法帖 雪风录	东京魔人学园外法帖 雪风录	SLG	Marvelous Interactive
	九龙妖魔学园记	九龙妖魔学园记	RPG	SHOUT! DESIGNWORKS
	★合金装备3食蛇者	メタルギアソリッド３スネークイーター	ACT	KONAMI
	★DEATH BY DEGREES TEKKEN:NINA WILLIAMS	デス バイ ディグリーズ 铁拳：ニーナ ウィリアムズ	A-ADV	NAMCO
	天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	RPG	KONAMI
	天诛 红	天诛 红	ACT	FromSoftware
	★生化危机・爆发 档案2(暂定)	BioHazard：Outbreak File 2	AVG	CAPCOM
2004年未定	★王国之心II	キングダム ハーツII	RPG	SQUARE-ENIX
	圣灵机2	圣灵机2	RPG	WINKY SOFT
	★KOF MAXIMUM IMPACT	KOF MAXIMUM IMPACT	F-ACT	SNK Playmore
	决战III（暂定）	决战III（暂题）	SLG	光荣
	Altered Beast（暂定）	Altered Beast（暂题）	A-ADV	世嘉
	降魔（暂定）	降魔（暂题）	A-ADV	世嘉
	★樱花大战5～永别 e心上人～	さくら大战５ ～さらば爱しき人よ～	ADV	世嘉
	少年冒险王：黑暗世纪	冒险王ビット：ダークネスセンチュリー	RPG	BANDAI
	蝙蝠侠外传～复仇的誓言～	バットマン外传～复仇の誓い～	A-ADV	UBI SOFT
	闪灵二人组 里新宿最强战	GetBackers 夺还屋～里新宿最强バトル～	ACT	KONAMI

大陆行货 PS 2

发售日	中文名称	备注	类型	代理
4月底	★Devil May Cry	爽快的杀戮感，全中文界面，谜题也难不住你！	ACT	晶合
	泡泡龙	可爱的益智游戏，适合全家人一起娱乐。	PUZ	未定

XBOX

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
4月29日	★鬼屋冒险	Grabbed by the Ghoulies	ACT	Microsoft/Taiwan of China
5月	天诛 三 回归之篇	天诛 参 回归ノ章	ACT	From Software
6月	全光谱战士	Full Spectrum Warrior	SHT	THQ
7月	★闪点行动：冷战危机	Operation Flashpoint：Cold War Crisis	SHT	ATARI
2004年发售	真梦生活在线	トゥルーファンタジーライブオンライン	RPG	Microsoft
	★光环2	HALO 2	FPS	Microsoft
	★微软汽车拉力赛2	ラリースポーツチャレンジ2	RAC	Microsoft
	★死或生在线	デッドオアアライブオンライン	FTG	Tecmo
	Kingdom Under Fire Ⅱ	キングダム アンダー ファイヤ Ⅱ	SLG	phantagram
发售未定	★SNK VS. Capcom SVC Chaos	SNK VS. Capcom SVC Chaos	FTG	SNK Playmore
	代号杀手：杀人契约	Hitman:Contracts	ACT	EIDOS
	雷电战士：进化	RAIDEN FIGHTERS evolution	SHT	New World System

NINTENDO GAMECUBE

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
4月29日	★皮克敏2	Pikmin 2	SLG	任天堂
6月26日	★哈利波特和阿兹卡班的囚徒	ハリーポッターとアズカバンの囚人	AVG	EA
2004年夏	家园	Homeland	SLG	Chun Soft
	★牧场物语美丽人生女孩版	牧场物语ワンダフルライフforガール	RPG	Marvelous Interactive
	VR战士：E世代	Virtua Fighter：Cyber Generation	RPG	SEGA-AM2
2004年冬	★生化危机4	バイオハザード4	AVG	CAPCOM
	★杀手7	Killer 7	ACT	CAPCOM
	瓦里奥世界（暂定）	ワリオワールド（暂题）	ACT	任天堂
发售未定	★星际争霸：幽灵	StarCraft：Ghost	ACT	Blizzard
	PC 原人	Hudson Selection Vol.4 PC 原人	ACT	HUDSON
	★分裂细胞：明日潘多拉	Splinter Cell：Pandora Tomorrow	ACT	UBI Soft

GAMEBOY ADVANCE

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
4月15日	★星之卡比 镜之大迷宫	星のカービィ　镜の大迷宫	ACT	任天堂
4月16日	★蜡笔小新呼唤暴风雨　电影王国大冒险	クレヨンしんちゃん岚を呼ぶ　シネマランドの大冒险	ACT	Banpresto
4月23日	★洛克人Zero3	ロックマンゼロ3	ACT	CAPCOM
	Netsal	シレンーモンスターズNETSAL	SLG	Chun Soft
	宇宙学园	Stellvia of the Universe	AVG	KING RECORD
4月29日	SF冒险ZERO ONE SP	SFアドベンチャーZERO ONE SP	SPG	Fuuki
	★火影忍者 最　忍者大集合2	NARUTO-ナルト-最　忍者大结集2	ACT	TOM
5月13日	★机动战士高达SEED	机动战士ガンダムSEED 友と君と战场で	SLG	BANDAI
6月26日	★哈利·波特与阿兹卡班的囚徒	ハリーポッターとアズカバンの囚人	AVG	EA
2004年发售	大家的软件系列动作游戏	みんなのソフトシリーズアクションゲーム（暂题）	ACT	Success
	我们的太阳续集	续 ボクらの太阳	RPG	RPG
发售未定	忍	シノビShinobi	ACT	SEGA
	托尼霍克滑板4	Tony Hawk's Pro Skater 4	SPG	Activision
	★王国之心 记忆的锁链	Kingdom Hearts：Chains of Memories	RPG	SQUARE・ENIX

类 型 界 定

ACT……动作
FTG(F-ACT)……格斗
AVG(ADV)……冒险
A-AVG……动作冒险
SHT(STG)……射击
FPS……主视角射击
SLG……模拟(策略)
RPG……角色扮演
A-RPG……动作角色扮演
S-RPG……策略角色扮演
RAC(RCG)……赛车
SPG(SPT)……体育
PUZ(PZG)……益智
A-PUZ……动作益智
TAB(TBL)……桌面游戏
QIZ……智力
ETC……其他
MUG……音乐

最近的游戏大餐不是特别丰盛，但是拿到手里的都是一顶一的高手，像勇者斗恶龙5这样的日本人气大作大家有没有拿到手里玩一玩呢？但是不知道有多少玩家可以痛痛快快地了解其中的奥妙，真希望可以早日看到更多的中文游戏出现。不过还好，就快有中文的新作可以玩了。虽然游戏可能还是不会令所有的人满意，但是这种姿态正是我们所希望看到的。大家不能太着急，要慢慢来哦。只要能坚持下去，就会有阳光灿烂的一天。

责编/竹取野

龙哥热线

龙哥在此·有请必从·吾痴吾狂·龙哥不聋

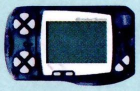
从前有一个人，经常闷闷不乐，一个人在桌台前发呆。他曾经找过心理医生，但大夫却说没救。他曾经找人诉苦，但却无人愿意理睬。无奈之下，他拨通了一个电话，终于，终于找到了——龙哥。

活半仙

有问题找龙哥!!

包打听来包回答 面对疑难不装傻 龙哥虽心无大智 但却最了你想知 欢迎登陆官方网站与龙哥亲近交流

WSC的设计剽窃自“盖特机器人”动画?!





龙哥：我最近在一部日本动画片“真盖特 VS NEO盖特”中看见里面竟然用WS做通讯器（如图）！因为“盖特”是老动画，而WS的发售则比较晚，难道说横井军平的WS的设计理念是剽窃自这部动画片？

（河北沧州 菜鸟班班长）

刚看到这张图片我也吓了一跳！不过后来仔细查阅了一下相关资料，发现虽然“盖特”系列差不多是比较年代久远的动画，但这部“真盖特 VS NEO盖特”是在2000年才播放的，而WS是于1999年3月4日发售的，所以不存在剽窃的问题。更重要的是，请注意WS和这部动画都是BANDAI公司出品的，所以应该是BANDAI在动画中加入的小花絮，顺便也帮WS进行一下宣传。

Q 有问题想要请教一下：1、PS2大陆版行货是否和水货一样，不过只是一个是行货一个是水货，质量与性能方面哪个更强？2、本人是一Z版支持者，虽然资金不足，但定支持Z版。问：行货PS2是否通用水货正版？3、大陆版主机是否通用所有水货主机的所有配件及周边。我是Z版支持者，所以我坚持不买改过光头的主机，贵刊登了PS2水货主机JS更换光头一事，在本省是否会像非典那样传不进来啊！因为贵州省太穷了（笑）！ **（贵阳 丁俊骁）**

1、性能方面大陆行货版PS2与5万系列的其他机子是差不多的；2、不行，行货PS2只能运行大陆版PS2正版游戏，不过相信索尼在今年年内会发售不少汉化PS2大作的；3、可以通用其他型号PS2主机的配件与周边。也许有一天翻新光头出现在你们那边的时候，你才会发现流传性远远高于非典的事物竟然还有如此之多啊（笑）！

Q 本人几天前入手SP一台，玩的第一个游戏就是《口袋妖怪·火红》，看了《电软》上的攻略，玩得非常顺利，同时也对《口袋妖怪》产生了浓厚兴趣。所以又买了以前的《口袋》系列，BOSS只有金、银版的，刚开始玩银并不觉得困难，可打到槐树市的GYM时，却只能打败第一个人，再想往里走就被莫名其妙地弹了回来，这到底是什么回事？还有就是怎样才能捕捉到燃烧塔内跑出的三个精灵？

（《电软》新读者 高高）

你需要先去村子右边的小呆兽井把火箭队的敌人全部打败，引发剧情后才能继续挑战BOSS。捉这三只神兽比较麻烦，它们逃出塔以后，建议用步行的出去满世界地找。具体的捕捉方法以前杂志上有过相关介绍，总之不是一件轻松的事；当年我为了捉住它们三个费了老大劲，不过捉到以后的成就感也是很大的。

Q XB购机解惑

我将会在“五一”期间赴港澳旅行，爸妈答应给我买台XBOX（在香港），有疑问不少，望龙哥解答：1、港版XB是不是值得买，与日美两版有何区别？2、港版XB是否有中文菜单和说明书?3、香港游戏店是否都正规？我想买台正货。4、正规游戏店卖得都是原装机吗？ZD与D版是否很伤机子？5、正规游戏店会不会存在JS宰人现象？价格是否全岛统一？6、一手XB寿命多长？（最关心光头了）7、玩FPS（例：HALO中文版）可否插PC用鼠标键盘?8、港版XB在香港卖多少RMB？用几伏电源?有没有必要去买专用变压器?游戏多少RMB？9、用组装手柄是否也伤机器？九个问题是多了点，拜托龙哥回答一下。

（一个快要有XBOX的《电软》饭费腾）

1、相反，我倒是推荐购买港版的XBOX，更适合大家；2、有；3、因为XBOX有在香港正式发售，而且都还比较正规，所以要想在那边买到正货应该不会多麻烦的；4、一般都是原装机，因为D版质量都很差，所以容易伤机子，尤其是对光头的伤害很大；5、“无奸不商”，是商人总会想要尽可能多地赚取利润的，不过在正规游戏点买的话起码质量和服务能够得到保证，而且价格上也是差不多的；6、你玩Z碟得话请尽管放心好了，XBOX皮实着呢！——怎么说都比PS2娇贵的光头耐用得多了；7、HALO不支持PC用鼠标键盘，XBOX上支持PC鼠标键盘的游戏并非常少；8、普通港版的话在1700左右吧，冬季套装则是1900（有星球大战俄罗斯方块合集和HALO中文版各一张），最近XBOX正准备降价，不过可惜亚洲区版本的XB不在降价之列，港版XBOX就是220伏的，不必专门去买变压器，游戏看情况在100－400不等；9、不伤，但玩起来没有原柄来得有感觉。关于XBOX购机更详细的资料请参看本刊第9期的“购机百问XBOX篇”，最后祝你五一玩得开心！

Q 龙哥：请问GBA里面哪几种游戏可以一卡多机打啊？ **（浙江 辉）**

GBA上常玩的一卡多机连线游戏主要有：马里奥系列（最大4人），马里奥赛车（4人），钻地小子等游戏。利用GBA连线和朋友一起对战“钻地”确实是挺有意思的事。

Q 最近本人也想买台PS2，可是害怕买到那种被奸商换了光头的机器。听同学说水货的机箱上也有封条，所以买的时候要买那种封条没被弄坏的。请问龙哥这种方法可行否?若可行，那新光头和旧光头如何鉴别?另外，购机时还要注意哪些方面的问题？这几个问题能解答一下吗?还有就是第十一期《掌机迷》在圆明园那片儿都买不到，不知为何？（以往总能在出版的第1、2天买到）再提个建议：下期《电软》不如送一个折纸的PSP模型，要1：1比例的，让我们拿在手里感觉一下，过过手瘾！ **（北京 舒塔贝克）**

本期科普园地中就有关于如何辨别原组装光头的超强力文章！电软永远以大家的需要为第一位，关心PS2光头的朋友一定要好好读读这篇好东东啊！具体的发行问题我不是很清楚，你有问书摊的BOSS进货了没有还是已经卖完呢?也可以考虑通过邮购。你提的这个建议让龙哥我怀念起很久以前攒钱买GB时，用白硬壳纸自制砖头GB模型时的“快乐时光”（笑）。（PS：你怎么把舒克贝塔写混呢？我小时候非常喜欢他们的哦～～五角飞碟好强啊！）

Q 一直梦想着能买一台PS2主机，但却遭到家里人的反对，他们也一直认为买了游戏会严重影响工作，会丧失上进心，出于他们对我的压力，所以一直没

机战D中要出现多蒙的路线是哪条我都打通两回了还不见~~~SOS（广西天地一剑广西） 呵呵，很遗憾在机战D中多蒙没有登场，也就是说“G高达”这部作品并没有在D中出现。所以，还是死了这条心吧（笑）～～我最喜欢的热血男啊，见不到面了，郁闷啊！ 实况足球7，永恒经典、光芒不退。活到老，玩到老！（EVA01）

包打听

一个好汉三个帮！中国玩家的团结互助精神将在这里得到最真实的体现，希望大家将之POWER MAX!

■NBA街球2里边的GB2要怎么使出来啊？请大家帮帮我吧！

■请问王国之心国际版的秘密影像怎样打出来？（广西 鬼树）

■我玩生化危机·爆发，最后一章。剧情进行到最后，博士被杀死，启动电脑，重新开始疫苗制作。这时候开始爆炸前的倒记数。我拿到疫苗，再回到博士被杀死的房间，这时候我就无法继续下去了，因为找不到逃出的路线。只在侧面的墙上发现一道门，但是无法打开。不知道是怎么回事？（成都 沉默之沙）

买。我想问一下是不是玩游戏真的会影响到正常生活，但我真的非常渴望得到PS2，又怕和家人闹不开心，该怎么办？（北京 NDS）

关键还是在于如何把握好游戏的度的问题：如果过度沉迷于游戏是会影响到学习和工作的，在生活中也的确存在不少这种例子。作为未成年人的不少学生是难以把握好这个度的，龙哥我自己当初也有一段时间玩游戏过度走入了误区，所以希望大家尽量处理好游戏的问题。

Q 我读《电软》有半年多了，决定今年暑假入手PS2一台，故咨询几个问题：1、3900X和5000X型的PS2有什么区别？这区别不影响玩游戏吧？2、韩国是否有行货PS2出售？什么型号？什么制式？支不支持日版正版游戏？额定电压多少？3、看了《电软》131期关于水货的报道，真是令人触目惊心啊！国内真的没有希望买到全新PS2吗（我跟JS一点都不熟）？4、这个问题是关于GBA的。我用GBA玩GB卡时，总是一顿一顿的，不知是机器的问题还是卡的问题？（山东 逢涛）

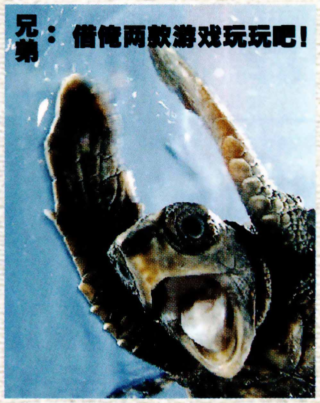
1、5000X系列的主机对比之前的主机（3万、39系列）强化了DVD播放机能，可播放DVD±R/RW；机器运行噪音极低，支持DVD逐行扫描功能，为了节约成本，去掉了IEEE 1394端子。改动了风扇页面的角度，加强了风扇的抽风效果，也做了一些降噪处理；2、韩国有行货PS2发售，末尾以5结束的PS2主机就是韩国版的，制式则是NTSC的，可以运行日本和韩国的PS2游戏，220伏；3、虽然现在翻新光头盛行，但还不至于买不到全新PS2这么夸张的地步，我们也会推出关于这方面的文章帮助大家提高鉴别能力的；4、如果你说的是把GB游戏转成ROM放GBA上玩的话有可能会出现这种情况，但要是玩GB卡带的话应该不会这样的。

Q 龙哥，你最喜欢LP的哪首歌？我也特喜欢LP的歌，我最喜欢的一首歌是IN THE END，我觉得这首歌最经典，还有推荐你听听Evanescence的歌，歌特风格！（BJ Starsailor）

虽然被别的小编威胁让我回答说是“one step closer”，但我还是冒死坚持说实话——我最喜欢的也是“IN THE END”。当初就是从这首歌的MV开始认识林肯公园的，而且是接连听了三天三夜不停。Evanescence（伊凡塞斯）我也有听过，主唱AMY LEE很棒，他们在去年发行的专辑“FALLEN”我都有珍藏。

Q 龙哥，我PS2和XB买的都是正版，GC机器没入手正版倒买好4张了。朋友问我为什么不玩D版。我答没时间玩那么多游戏，就买几个喜欢的收藏算了，自己看着也舒服。你说呢？（上海 悲多疯）

支持正版是好事……不过，你没有GC买4张碟收藏？好像有点奢侈啊（其实龙哥我是羡慕）。龙哥是实用主义者，只买自己喜欢的游戏好好玩，虽然理解你的收藏癖好，但是——反正你也玩不了，不如干脆借我玩玩吧？哈哈，开个玩笑。



Q 龙哥你好，我有一个问题想问一下，我想买个128M的烧录器，因为没太多的钱只能买300左右的，不知有没有什么好介绍啊？（广东 孙一）

300大洋左右的128M烧录器只有LINK比较符合了，不过LINK烧录游戏比较慢，不是很推荐。如果能够再多掏出50块钱的话，买EZ1或是XG FLASH2 LITE是不错的选择。

Q 龙哥好，问下，PS游戏现在还出吗？我现在只有PS，而且还是老哥用旧的给我的，我也很喜欢，要是没有游戏出来可真难受！顺便问下，XBOX现在的价格如何，在未来的七、八月份是否会减价！谢谢了！^_^（江苏镇江 逍遥游仙 天脉雪）

PS游戏现在还有在出，大概是每月一至三款左右，不过从发售表上看已经没有值得期待的游戏了。其实PS上以前出了很多的好游戏，如果好好研究的话是绝对能够满足你的。XBOX不久即将降价，不过在中国的价格实际变动可能还得等上一段时间，暑假购买的话比较好。

Q 我是一个游戏爱好者，从上学时的FC到现在的PS2、GBASP，同时我又是一个文具店的小老板。我是这个县城惟一出售GB和GBA、GBASP的商店。可是每当一些学生在议论上课时怎么玩GB老师不会发觉，我就有一种负罪感，我认为是我的出现害了他们。我怕我是影响他们学习的杀手，这使我非常痛苦，我一度不想再出售游戏机了，请你告诉我，我应怎么做，我在等待。（安徽 叶昌龙）

“上课时怎么玩GB老师不会发觉？”这个问题相信是不少读者朋友们都有关心过的，虽然龙哥我自己也是这么过来的（笑），不过上课玩游戏无论怎么说都是不对的，社会上指责“游戏玩物丧志”有时候的确是我们自己不够“检点”。作为一个游戏店BOSS，你只要不做一个JS就行了，错不在你和游戏，有的时候玩家自己也是有责任的。

Q 龙哥您好：我年初买了台55006型的ps2，可我最近在杂志广告上看到GT4的同捆版型号为55007，究竟哪个型号为真的。我还想问一下它能配硬盘用吗？还有我这机器不用变压器，那配了硬盘后是不是要买个变压器一同使用？（江苏无锡 时波）

GT4同捆的PS2有两个型号，一个是港版的55006，一个是台湾版的55007，都是真的。可以配硬盘，不必再买变压器。

Q 小弟有一些关于Xbox的问题想请教：1、Xbox具体应该怎样防尘，正常使用下寿命为多少？2、在市面上看到有200多元和100元以下的Xbox遥控器，它们有什么区别？对Xbox有什么影响？（金坛 sw）

1、放心，XBOX非常耐用，正常使用下撑到XBOX2出来绝对的没问题。而且，其主机设计得非常严实，稍做保护即可；2、一般200多的手柄是原装的，而100以下的则是组装手柄，原装手柄使用起来舒服的多，有手感，震动感比较均匀，按钮弹性较好，对主机本身没什么影响。

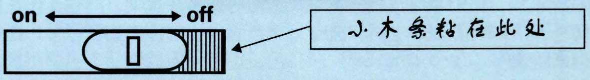
Q eyetoy的摄像头是可以在电脑上用的，只要修改某个驱动就可以了。（上海 cyf91）

关于EYETOY摄像头能不能在电脑上使用的问题，当时虽然有传言说只要下载个驱动程序就行，但到上次热线截稿时为止还没有确切找到，所以在热线上回答的没有。最近已经找到了有关的驱程，亲自测试也可以用了，会在杂志上更新最新信息的，多谢你的提醒。

龙门阵 金鳞岂是池中物，一遇风云便化龙

你的一点心得或许就能帮助其他还在苦海中挣扎的朋友早日得道，你看似天马行空的一个构想或许就是可以媲美GB的辉煌！欢迎大家将游戏中的DIY小心得、小知识或是构想与灵感寄给“龙哥热线”。

GBA省电小技巧



将GBA的开关开至如图的位置，大概空隙处为1－1.5mm左右。小弟的方法是粘上一小木条，使开关不能完全打开，只要能开机即可。大概可以节省五分之一至五分之二的电量。若用手控制也可，只要在开机之后用手回拨此距离即可，最好控制在将要关机但未关机的距离。有时即使红灯采取本法也可变为绿灯。

吉林梅河口 65352部队79分队 王光

龙哥点评： 有时候在GBA电池变红之后用此法的确能够变回绿灯，但是真的能否通过这个办法节约电量还有待考证。

恶魔城“晓月”中那个失落庭院中有黑色封印的房间要怎样才能进入？（贵州 陆民伯） 要进入那个房间需要满足符合去打混沌的条件（上期热线有介绍），在打败最终BOSS后就可进入这个房间，进去会与尤利乌斯战斗，之后进入混沌。 听说FF10有两种CG结局，请问怎样才能打出来？（湖南 香瓜） 虽然有这种传言，但是到目前为止并没有人真正打出过第二种结局，而且官方也没有这个说法。

www.vgame.cn



游戏新作情报

最新游戏大介绍

NEW SOFT LINE UP

Contents

火炎之纹章· 苍炎之轨迹 114
Lost Aya Sophia 114
Zero One SP..................114
State of Emergency 2 114
凡·海尔星 捕魔猎人 115
钢铁凤凰 115
沙罗曼蛇V 115
马里奥物语2 115
Burnout3 116
马里奥与大金刚 116
Euro2004.......................116
PSYVARIAR2·THE WILL TO FABRICATE 116
拉切特与克拉克3 117
英格兰国际足球 117
机动战士高达SEED·BATTLE ASSAULT.......117
红忍 117
合金弹头3 117
洛奇传说 117
生化危机·爆发 档案2(暂定) 118
涂鸦王国2 119

责编/龙哥

火炎之纹章·苍炎之轨迹

GC	厂商：NINTENDO	发售日：2004年冬	
	类型：S·RPG	价格：未定	其他：——

终于，众多S·RPG迷们苦等已久的战略模拟超经典大作：“火炎之纹章”系列的最新作确定将于今年年底登场NGC！

本次的游戏系统仍旧承袭系列的传统特色，玩家操作自己军团所属的各个角色，以战略游戏的方式进行游戏，而随着角色的成长各项能力都会大幅增加并且转职成更强力的职业。而这次最明显的变化为游戏画面由以往的2D方式改为3D来呈现！玩家将可以以更自由的方式来检视整个战场的状态，真是让我这个“火纹”迷们相当期待啊！



↑随着战场改成3D形态，战略的制定也须进行变化。



究极的战略游戏

Lost Aya Sophia

PS2	厂商：Idea Factory	发售日：2004年5月27日	
	类型：SLG	价格：6800日元	其他：——

玩家在游戏中扮演同时具备人类与恶魔灵魂的男主角小熊裕司，是个长相帅气而且学习和运动都万能的高三生。由于男主角具备双重人格，所以游戏中独特的“PCS系统”也将随时改变主角的个性，玩家与美少女的互动交谈也都会逐渐改变玩家的性格，甚至主导玩家最后会成为人类还是成为恶魔的结局。

本作预计于5月27日推出，售价6800日元，初回还附赠精美迷你漫画书一本。另外游戏的限定版售价8800日元，额外附赠游戏设定原画集、音乐广播剧CD等。



双重人格 人类或恶魔



↑青春靓丽的女主角们。



Zero One SP

GBA	厂商：FUUKI	发售日：2004年4月29日	
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

去年4月由热门漫画改编的冒险游戏“Zero One”在GBA上发售之后颇受好评；如今其制作公司FUKKI宣布将于4月29日在GBA上再次推出系列最新续作“Zero One SP”，同时现在官方也将游戏官网正式开启，使得玩家能够在游戏发售前先欣赏到这款游戏。

游戏中除了冒险部分之外，另外也加入动作与推理、精神恐怖、恋爱等要素在其中，同时本作在剧情方面也比前作丰富了许多，在角色设定方面更请到日本名漫画家伊东岳彦负责执笔，使所有角色给人的感觉与之前焕然一新，带给玩家不同于前作的全新乐趣！



新的人设 新的感觉



←在各处搜集情报。

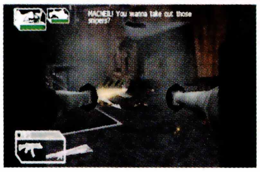
State of Emergency2

PS2	厂商：BAM! Entertainmen	发售日：2004年年底	
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

BAM! Entertainmen前不久购买了苏格兰的VIS开发小组的最新暴力游戏“State of Emergency2”，并且公布了游戏的最新情报。

目前这款游戏仍然在开发中，预计将会在今年年底发售。和前作相比将有更多的新武器和人物，而且还有许多新游戏元素，包括第一人称视角枪械的使用以及一个更深刻的故事主线。从目前公开的画面来看，游戏还是充满了暴力和杀戮，不推荐年龄过低的玩家购买。

暴力游戏，老外最爱！



↑拿C4当板砖使？老大，混黑社会也不用这样吧？



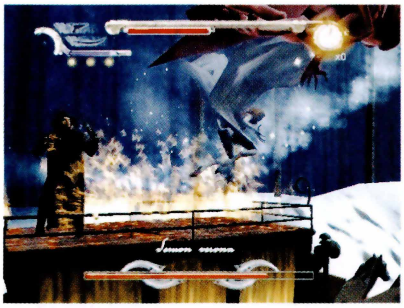
凡·海尔星　捕魔猎人

PS2	厂商：Vivendi		发售日：2004年5月7日
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

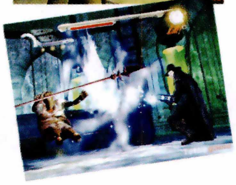
由Saffire Studio开发制作，Vivendi预定在Xbox平台上推出的3D动作游戏“凡·海尔星 捕魔猎人”将于5月7日与电影同步推出。

“凡·海尔星 捕魔猎人”是一款第三人称动作游戏，结合了动作、冒险、奇幻、恐怖等多种要素。玩家将跟着和电影相似的剧情，跟传说中的邪恶生物作战。游戏中玩家可以使用东洋刀、半月型弯刀、散弹枪、机关枪等各种武器，让玩家充分享受剿灭怪物的快感。游戏与电影紧密结合，将电影中未能拍出的部分和关于凡·海尔星背景的部分，在游戏中完整地呈现了出来。　每一种武器都有两种攻击模式，一种是一般威力的普通攻击，另外一种则是加强攻击模式(必杀技)，而加强攻击模式则需要花费法力值，玩家可以透过成功的普通攻击来累积加强攻击模式所需要的法力值。

玩家只需要连结上Xbox live即可下载最新游戏内容，并提供排行榜，如果你对自己的游戏水平和所得的分数有足够自信的话，就去和全世界的玩家一较高下吧！







↑敌人种类多种多样，我们的武器也不少哦！

钢铁凤凰

XB	厂商：Sammy Studios		发售日：2004年
	类型：FTG	价格：未定	其他：——

Sammy最近公布了一款对应XBOXLIVE网络功能的格斗游戏“钢铁凤凰”（IronPhoenix），这也是Sammy Studios成立以来在XBOX平台上推出的第一款游戏。

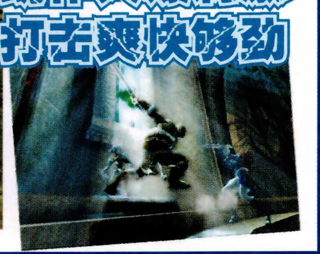
“钢铁凤凰”在游戏中大量吸收了中国经典武打片的灵感，带给玩家流畅的动作感觉。而本作最大的特点自然就是可以进行网络对战：本作支持16人同时进行网络游戏。游戏中的战斗部分不仅十分火爆而且充满战略性，战斗方面主要以组队方式进行。玩家有大批格斗武器可以选择，战斗场景则主要是开放式的大型舞台。该作的多人游戏模式与传统网络射击游戏等相似，另外当然少不了任务制的单机单人游戏模式。

→游戏中的格斗动作和中国的武术颇有相似之处。









动作火爆刺激
打击爽快够劲

沙罗曼蛇V

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2004年秋
	类型：STG	价格：未定	其他：——

提起“沙罗曼蛇”，相信很多老玩家都会记忆犹新吧？当初在1985年发行的这款射击游戏让我们认识了KONAMI，而且也是当时相当流行的经典作品之一。如今时隔多年，其最新作“沙罗曼蛇V”即将于PS2上登场！

Konami在“2004游戏年会”公布了这款游戏的最新情报：游戏共有7大关卡，难度也有了更进一步的提升，画面更加的璀璨华丽。该作在画面上采用极为华丽的3D表现，而游戏性方面仍然是传统的2D感觉。除此之外，玩家还可以控制开火的方向，以及副武器的攻击方向，这一点则是通过PS2手柄上的类比摇杆来加以实现的。

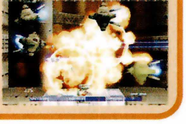






经典射击游戏回归

←摸清规律的话就可以轻松解决掉BOSS。



3D场景大幅强化

→传统的副武器设定依然健在，并可手动控制。

马里奥物语2

GC	厂商：NINTENDO		发售日：2004年
	类型：A·RPG	价格：未定	其他：——

N64上著名动作型角色扮演游戏“马里奥物语”的最新作在阔别多年之后终于正式发表。游戏目前暂定于2004年发售，不过以老任的一向作风估计跳票的可能性比较大。

在游戏中玩家可以操纵马里奥与弟弟路易，甚至可以控制“万年被抓公主”碧琪进行冒险。在本作中，所有的角色皆是以如同剪纸般完全平面的图像所构成，而场景却是广大自由的3D空间，整体构成一种如同立体童话书般的风格，相当有新意！

游戏中的移动与战斗过程中都加入了马里奥系列游戏特有的动作要素，充分灵活运用好这些动作是顺利展开冒险的必备条件。



←游戏整体风格就像是在一个轻松的童话故事之中进行的冒险！







Burnout3

PS2 XB

厂商：EA	发售日：2004年9月	
类型：RAC	价格：未定	其他：——

“Burnout”是一部与大多数赛车游戏风格迥异的另类之作：除了单纯的竞速外，该系列还有一个很重要的目的，那就是体验惊险刺激的驾车方式！在游戏中由于可以不受交通灯的管制以及可以不顾事故的发生，并且能够随意改变行驶方向，这种自由度极高的设定在海外为该系列赢得了不错的口碑。

这次公布的新作“Burnout3”将由全球最大的游戏发行商EA负责发行。游戏有着非常逼真的操纵感，车辆激烈碰撞时还会迸出四散的火花等。之前让玩家惊险驾车以获得高分的系统依然存在，此次还加入了一个让玩家能够拿汽车当武器使的系统：玩家要通过撞击、躲避诱导等方式消灭对手。

游戏中的赛道设定于北美、欧洲以及远东地区，每个赛道都经过精巧设计，带给玩家很高的发挥空间。游戏中的单人模式方面包括竞速和撞击比赛，另外还有一些目前尚未公布的选项。此次在单人游戏中，玩家面对的对手增加到5个。希望大家到时候可不要把在游戏中养成的驾驶习惯带现实生活中来啊！



马里奥与大金刚

GBA

厂商：NINTENDO	发售日：2004年5月24日	
类型：ACT	价格：未定	其他：——

马里奥与大金刚，两位都是任天堂的超人气品牌角色。在今年5月24日，这两大皇牌即将同时登场在GBA上的最新游戏“马里奥与大金刚”上！

游戏中玩家将扮演身为玩具工厂主任的马里奥，设法将永远的死对头大金刚所偷走的“迷你马里奥”玩偶找回来。本作是一款益智动作游戏，游戏的目的有二：一是在时间限制内找到过关的钥匙，二是收集关卡内的“迷你马里奥”玩偶。玩家必须靠马里奥的招牌跳跃、铁头功、攀登等技巧，以及利用输送带与铁锤等道具来突破重重关卡。游戏中的关卡以6个世界各6大关卡构成，全破之后还会出现难度更高的二周目，非常具有挑战性。

马里奥与大金刚在GBA上的龙争虎斗即将展开，不论是怀旧的玩家或者是喜爱益智动作游戏的玩家，都强烈推荐入手！



Euro2004

PS2 XB

厂商：EA	发售日：2004年夏	
类型：SPG	价格：未定	其他：——

将于今年夏天在葡萄牙举办的欧洲杯是2004年足坛的一大盛事，相信球迷朋友们都已经迫不及待了吧！而著名运动游戏发行商EA已经与欧足联（UEFA）达成协议，为即将到来的2004年欧洲足球锦标赛官方推出对应游戏“uro2004”。游戏将于总决赛期间上市。

目前这款游戏正由EA的加拿大制作室开发，玩家可以从游戏中的51个球队中选择其一。游戏模式包括友谊赛、资格赛和欧洲2004锦标赛三种。本作新加入了一个动态士气系统，之前队伍和个人的表现将会影响到整支球队的士气，并间接影响到球员的表现。



↑游戏的选项丰富，并且提供了多种模式以供选择。

PSYVARIAR2・THE WILL TO FABRICATE

XB

厂商：SUCCESS	发售日：2004年8月26日	
类型：STG	价格：5040日元	其他：——

“PSYVARIAR2”是SUCCESS在街机上发行的射击游戏，继今年2月26日移植给DC以后，已经确定本作也会移植给XBOX。

游戏中玩家所操作的机体是被称为M.D.S(Medium Drive Suits)的灵子动力机器人，游戏中引入了名为“BUSS”系统的特殊设定：玩家所操作的机体周围将会有一光环存在，当机体贴近子弹让子弹进入光环范围内擦身而过，就可吸收敌方子弹的能量来增强自身的攻击力，增加了游戏进行时的紧张感与刺激感。

游戏中男主角麻雾悠平的机体‘助’重视BUSS能量的收集；而女主角Kei-Lambda-Oread的机体‘弥勒’则侧重于攻击火力，机体随着自身的能力提升还能够进行变形。

己方能力的提升来自敌人的攻击



↑让人眼花缭乱的弹幕，其实还是有机可乘的。



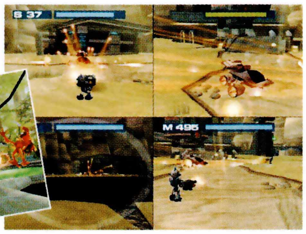
拉切特与克拉克3

PS2	厂商：SCEA	发售日：2004年秋	
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

SCEA预定于今年秋天于美国发行的“拉切特与克拉克3”，已经被证实将会在游戏中加入多人对战模式。该作是由SCEA旗下最强的开发团队Insomniac Games负责制作的，本作的前两代皆颇受玩家好评。

从画面中我们可以得知，“拉切特与克拉克3”将支持单机上使用4分割画面的多人对战模式，对战模式中也将可以搭乘武装交通工具进行战斗。而先前所传闻，最多支持8人的线上多人对战模式，目前尚未获得证实。





英格兰国际足球

PS2	厂商：Codemasters	发售日：2004年4月30日	
	类型：SPG	价格：未定	其他：——

Codemasters制作发行的足球游戏“英格兰国际足球”（England International Football）将在4月30日在英国开始发行，并且附带一张免费的DVD。这张DVD命名为“英格兰——通往葡萄牙之路”，其中包括了2004年欧锦赛的英格兰队的各场资格赛、球员资料和十佳进球等。

游戏中除了包括英格兰国家队的原班人马外，还有19支欧洲球队和12支其他地区的球队将会登场。目前已经确定会登场的球队有阿根廷、巴西、喀麦隆、澳大利亚、日本和德国。随着玩家在游戏中的进程，将会不断的有隐藏要素被发现，例如球员资料、球队照片和视频剪辑（包括英格兰2001年历史性的以5：1击败德国队那场比赛！）。游戏还包括一个球员编辑系统，允许玩家任意地组织球队，值得期待。



英格兰足球风格

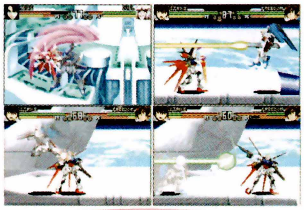
↑拔腿怒射！又一记世界波！

机动战士高达SEED·BATTLE ASSAULT

GBA	厂商：BANDAI	发售日：2004年5月21日	
	类型：FTG	价格：未定	其他：——

虽然很多高达迷认为“SEED”不能算是一部纯正的高达动画，但其在商业上取得的巨大成功还是有目共睹的。最近BANDAI公布了GBA上的最新作“机动战士高达SEED·BATTLEASSAULT”将于5月份正式发售。

“机动战士高达SEED·BATTLE ASSAULT”是先前于PS上所推出之“BATTLE ASSAULT”系列的最新作品，是一款驾驶MS进行格斗的2D对战格斗游戏。游戏以动画版为故事背景，预定收录7种不同的游戏模式以及12种不同的MS可供选择。游戏对应GBA通信连接线，可支持双人对战。SEED迷们可以在游戏中进行爽快的对战了。



强袭VS圣盾

红忍

PS2	厂商：Vivendi	发售日：2004年	
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

本游戏是由日本Tranji公司开发，Vivendi负责发行的3D忍者动作游戏。游戏设定在500年前的日本战国时代，玩家扮演动作利落的女忍者“红”，负责接受各种委托进行秘密暗杀任务。

作为一名忍者，隐藏和保护好自身是完成任务的先决条件，所以玩家不管是匍匐前进、倒挂悬空还是飞檐走壁也好，总之尽量应该以不被敌人察觉的方式执行任务。但如果迫不得已与敌人进行战斗时，下手就绝对不能留情，一定要做到一击必杀！不管是抹脖子、割脑袋还是腰斩，总之绝对不能留下活口（汗）。从某种程度上来讲这个也可以算是一款暴力游戏。





忍者的原则就是一击必杀!!

合金弹头3

XB	厂商：SNKPlaymore	发售日：2004年6月24日	
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

在上期的“新作情报”中曾经给大家介绍过“合金弹头4”的传闻，与其等待这种暂时还摸不着边的东东，还是让我们先看看已经确定将于今年夏在XBOX上登场的第3代吧！

Xbox版“合金弹头3”将对应Xbox Live积分板功能，游戏中并新增10种以上的武装运输工具，包括SlugCopter、ElephantSlug等等，并将收录原创关卡，只要达成设定条件即可进行游玩。





↑为了得到高分需要尽量多使用匕首。

洛奇传说

PS2 XB	厂商：UBI	发售日：2004年秋	
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

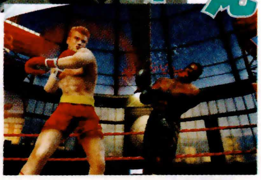
在2002年发售、并且备受好评的拳击游戏“洛奇”（Rocky）的续作“洛奇传说”（Rocky Legends）已经确定将于今年秋季在PS2和XBOX上发行。玩家将有机会在游戏中继续经历这款改编自史泰龙出演的电影未完的故事。

“洛奇传说”将较多地沿用前作模式，允许玩家在正式格斗前进行训练；并且除了洛奇之外，玩家还能够在本作中操作阿波罗等其他几个角色。

在游戏中玩家将会经历13场新的角斗，有8种不同的训练模式。而且在XBOX上，玩家还能进行在线游戏。新的传说，即将展开！



史泰龙归来！



→一记漂亮的重拳，就是决定胜负的关键。

生化危机·爆发 档案2(暂定)

PS2	厂商：CAPCOM	发售日：2004年秋
	类型：AVG	价格：未定

与其他玩家共同对抗敌人——生化危机再度爆发!!

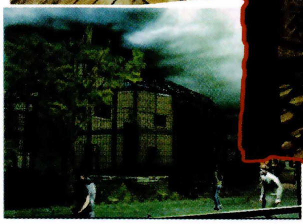
自“生化危机·爆发”在日本发卖以来，已经取得了30万的成绩。虽然对于系列一贯的百万销量而言，这款游戏的销量似乎不能够让人满意，但是对于一款以线上对战为主的游戏而言，这个销量，尤其是在日本来说已经很不错了。这才促使CAPCOM这么快就决定再度推出续作。

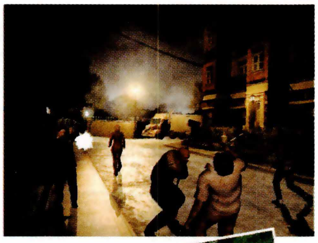
根据FAMI通的最新情报，续作的名字目前暂定为“生化危机·爆发 档案2”。目前官方公布的内容暂时只是公布了本作仍将对应网络，而角色等都会沿用前作的设定，游戏的发售日和价格也都暂时不明。

紧凑的游戏情节









组队冒险的好处之一就是某些情况下会发生N个玩家围殴一个“落单”丧尸的场面！对于一直在单机版中被N个怪物围殴的BH迷们来说，这可是个“复仇”的好机会(笑)。

户外冒险成分增加

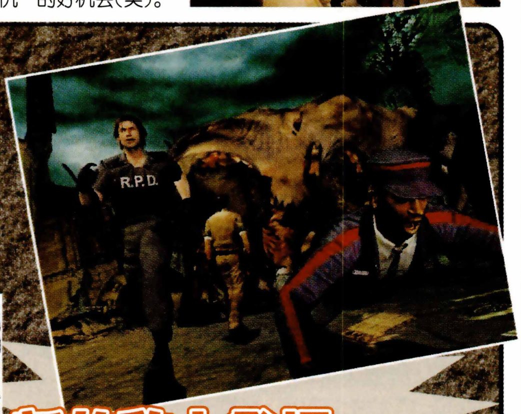
「生化」系列一向的特色就是冒险场景大多是在建筑物之内，通过半封闭式的建筑物给人以压抑的感觉。不过从本作的画面来看，似乎相较于前作，游戏中户外的冒险成分加大了不少。







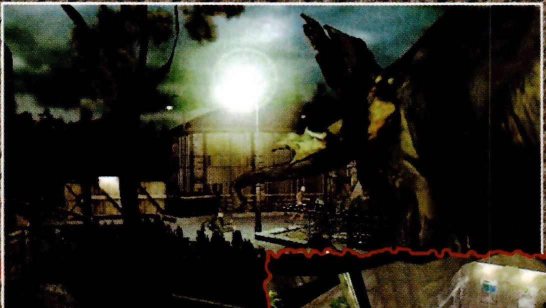
「是这条路吗，凯文？」走在前面的吉姆向身后的凯文征询意见。



新的敌人登场——身躯庞大的变异象?!

人物延续自上一代

从官方公布的资料来看，本作中的角色依然是前作中的那几位。不同的角色有不同的技能：比如警察凯文擅长各种攻击，艾丽萨擅长开锁，乔治拿手的则是调配各种药剂等等。在这款游戏中，单凭独闯龙潭的个人英雄主义是行不通的。如何合理搭配职业组队冒险，如何在游戏过程中互相帮助，正是本作的乐趣所在！之前欧洲版的“生化危机·爆发”就是由于取消了网络对战功能引起了广大欧洲玩家的不满。



「面对巨型的变异大象，来硬的可不是理智的选择，阳子要是再不快跑的话马上就会成为下一个目标了。



分工与合作，团结就是力量！



「请不要靠近我！」手无寸铁的酒店女招待辛蒂如何对付敌人？

涂鸦王国2

PS2	厂商：TAITAO		发售日：2004年夏
	类型：ACT	价格：7140日元	其他：——

画笔就是我们的武器！

TAITO公司预定今年夏天发售一款面向PS2平台的游戏"涂鸦王国2"。前作采用了以玩家所画的涂鸦作为游戏角色的崭新系统，再加上由曾担任《龙猫》的作画监督等创造了众多知名动画的美术监督佐藤好春所营造的世界观，都使"涂鸦王国"获得了极大的好评。日前，续篇也终于浮出水面。这次我们就为大家公开有关本作的最新情报！

很久很久以前，和平的王国由于“魔王”而陷入了恐怖与混乱之中。目睹这一切的神赐予了勇者“涂鸦”的力量。勇者能够赋予涂鸦以生命，并自由操纵，终于将魔王封印了起来。然而在经过漫长的岁月之后，勇者和魔王的战斗以及涂鸦的力量已经成为人们记忆中的传说的时候，新的故事再次拉开了帷幕……

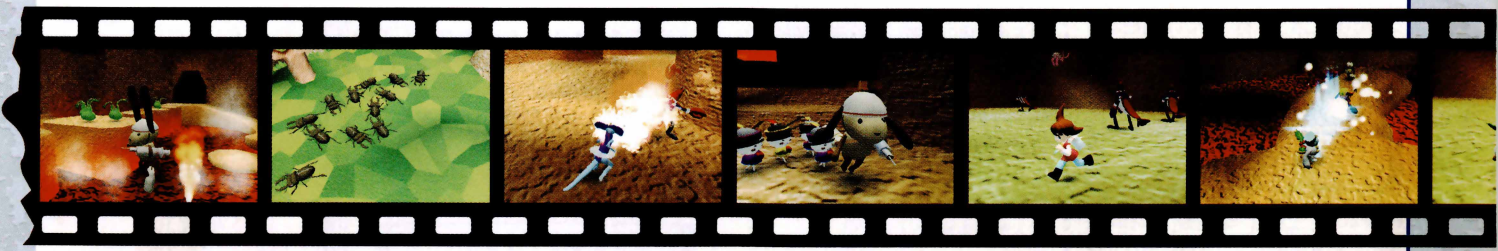
在本作中，玩家也可以与朋友进行对战。除了动作以外，能力所决定的相性也是胜负中不可忽视的因素之一。不同形状的涂鸦究竟可以获得怎样的能力呢，这种远远超越前作的“实体化涂鸦”的乐趣真是令人向往啊！

本作和前作一样启用了豪华的声优阵容。主人公少年由野田顺子演绎，女主角由堀江由衣担任，秋元羊介、冰青、田中秀幸等实力派生优的加盟令人由衷期待。





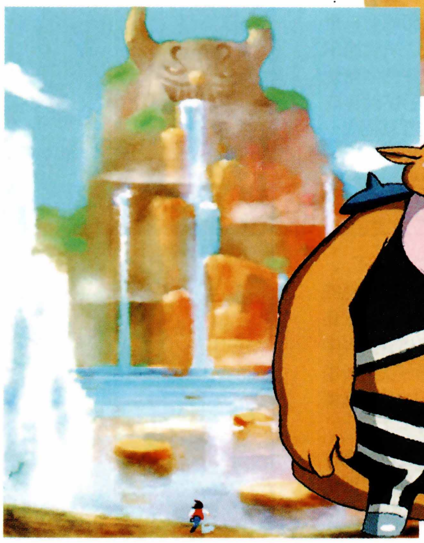
本作的关键是“变身”。前作虽然可以“操纵”涂鸦战斗，但是这次涂鸦不仅可以实体化，玩家还可以变成实体化后的涂鸦(附体)。在不同的地方，需要变身成拥有特殊能力的涂鸦以克服重重困难。

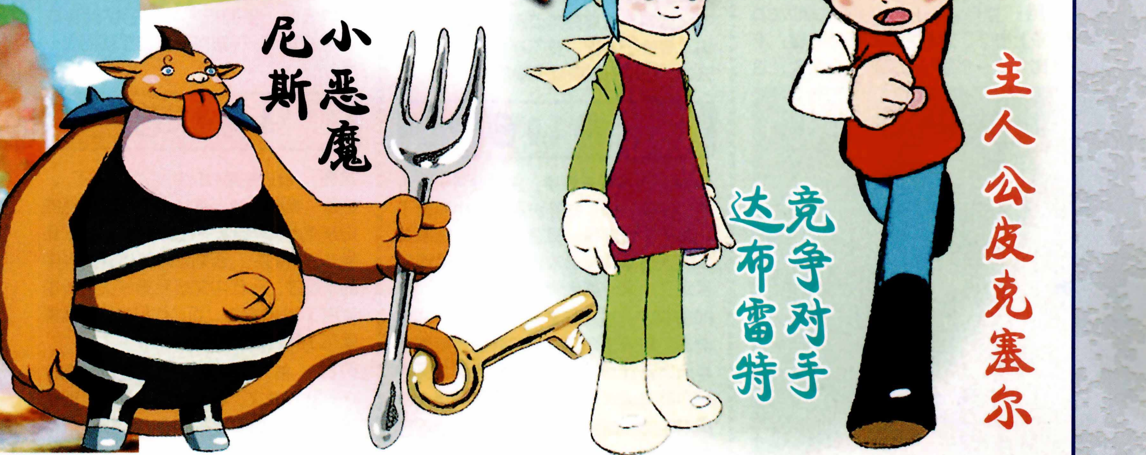


脚的形状、脚的数量，翅膀的有无等等，都决定着涂鸦可以获得的各种能力。擅长腿功的、能够破坏墙壁的、可以飞行的、拥有全方位攻击能力的，总之玩家可以获得形形色色的能力。玩家要根据涂鸦所拥有的不同个性的能力，随时变身以应付各种状况。

童话般的涂鸦世界







NOTE 记事 BOX 小编日常琐事记

最感动的事莫过于发生在身边的，最开心的事莫过于亲身体验的，最难忘的事莫过于铭刻在内心的，最搞笑的事莫过于发生在编辑们之间的……

责编：小沛



4月2日

小沛：一直以来以电脑从未被病毒感染为荣的我，今天竟然被一条蠕虫把我笔记本的系统内存破坏了！气愤之余赶紧更新了最新的杀毒软件，一共3个7MB左右的安装包，但是还不起作用！最后您猜怎么着？被一个只有143KB的小杀毒程序搞定了！于是不由对某著名杀毒软件失去信心！

雪人：连续排了几天版，头昏眼花，于是就忙里偷闲地跟着动心的全体人马去西单吃了一次日本料理。有日子没有过这种小资生活了，竟然对悠闲地把酒言欢有一点儿不适应了。难道自己真的已经快要变成一个彻底的工作狂了吗？555，不要！

4月4日

PERFECT：上期把"新闻眼"中新闻分类的图标全部汉化了，为的就是让大伙看起来方便。今天利用休息时间想继续调整一下新闻的版式，但是在家没有工作心情，琢磨了半天也没折腾出个所以然，残念了。

飞月：家里的长城宽带又出问题了，前一分钟还好好的，下一分钟网络就没有了。我甚至已经记不起来这是第几次遇上这种情况了，上帝啊，救救我吧！

4月8日

飞月：变形金刚上影版的DVD和VCD终于上市了。声音和画质都还不错，不过诺大的一个盒子却只装了几张盘，包装普通不说，而且连个海报、贴纸都没有，看着空荡荡的盒子心里总觉得少了点什么。



龙哥：中午和小沛一起下去买馅饼啃，欲尝尝韭菜馅的是什么味道。小沛劝道："吃韭菜容易上火。"龙哥我本着"实事求是"、"解剖一只麻雀"的实践精神买了两个以身试法——什么味道啊？根本就是头天卖剩下的！一怒之下将之扔进垃圾筒（浪费粮食可耻啊！）。看来，吃这玩意果然容易上火啊……

风林：有人说我们这个栏目没意思？？大概是编辑们真的把自己无聊的生活说出来了吧……喂，伙伴们，大家不要扯得太远好吗？看我，就从来不胡扯……

4月9日

雪人：新一期的《掌机迷》就要和大家见面了，为了庆贺一周岁，专门印制了特别版。至于是好是坏，还请各位读者大人多多指教！

宇部：今晚央视同一首歌出现了本人非常欣赏的，翻唱朴树《那些花儿》的台湾美女范玮琪，宇部觉得她唱这歌的感觉更加失落和沧桑，尽管与其本人的形象不太相符。

小沛：随着夏季的临近，小沛的疯狂购物计划启动！一双鞋214、一件外套126、一副太阳镜39、一条手链150……最后由于身上的钱不够了，计划暂告一段落。下周继续……

风林：这周大概会去收拾头发了吧，好久都没去过"快刀MM"那里了……应该不会剪短，就搞得有点层次感好了，起码不要像个人猿。要不在楼道里走来走去的，让别的同事老不塌实……

4月10日

小沛：难得周末没事，决定要将一款游戏"完美"掉！抽签决定后，小沛玩了一整天"七龙珠—舞空斗剧"，结果发现魔人布欧实在是太强大，只要用他就赢定了！又一款失衡的游戏！

PERFECT：五一就要到了！劳动节不想劳动，只想休息，今天和好朋友策划了半天出游计划，但是能不能实现全要看杂志的进度安排。工作不容易啊(*—*)

风林：编辑部又开始招人了哦！对自己有信心的就一定要来试试，尤其是对我们很有意见的朋友，是发挥你们能耐的时候了（笑）。

4月11日

PERFECT：凌晨2点，我在沉迷FF11，明早起床是个考验……

飞月：好不容易休息1天，本来约好了同学一起去玩的。没想到却突然患上了热伤风，只能躺在床上一边流鼻涕一边睡觉，白白看着灿烂的阳光从身边溜走了……

龙哥：中意已久的自由高达BB战士入手已经有一段时间了，一直苦于没时间下手，这两天休息正好趁机把它完成。不过菜鸟到底是菜鸟，把部件都剪下来后才发现还没买打磨用的砂纸（残念）。外出购纸的路上遇到大学时代的同学，当然是义不容辞地要蹭上一顿了。结果从上午10点一直蹭到下午7点，回家一看已经没时间做模型了（狂汗）。

4月12日

雪人：把以前没来得及看的读者来信统统拿出来，竟然快要盖满了桌子。没的说，疯狂地倾听读者大人们的心声，决不让大家的回馈逃过俺的眼睛。

飞月：最近迷上了《大霹雳》系列的音乐，一天到晚都听不腻。音乐真是不可思议的东西，它怎么就这么好听呢！？

风林：刚写到这里，就听到收音机里说昆汀·塔伦帝诺要筹备"杀死比尔3"……想起来上次看的碟子的字幕使用港版的，里面把影片的名字翻译成"镖杀令"……跟同事们说了就倒成一片……

4月13日

龙哥：最近在潜心研究"逆转裁判"，这是一款好游戏，不过对于语言不通的玩家而言除非能像一代那样有汉化版(还是非官方的)，否则是难以体会到其中的乐趣了。一代中文版我第一次通关也就用了8小时左右，可三代日文版前两章就花了我这么长时间了……

风林：前几天还听说何勇的新专集下个月就要发了，不知道是不是自己听错了。他老人家把漂亮姑娘都等成老太了，总算等来了。

电子游戏软件 NEXT 次回预告

攻略速报



星之卡比 镜之大迷宫



真红之泪 攻略阵



国内独家剖析 为玩家负责到底

最终研究 红海2 / 信长野望 天下创世

特别 劳动最光荣 超越你想象的新提案 电软独家特别企划

电击关注 九怨阴阳师道满阴谋的终结

更多精彩 两周后见

次世代传媒联盟隆重推出

动感新势力 2003上半年合集 VOL.1-6

把落下的功课全补上，一节也不能少

5月10日发卖

动感新势力VOL.1-6全收录
10张光盘(VCD、CD)都是好货色
192面全彩内文合订
中日文对照CD歌词本
特制精美塑料豪华包装盒
18首经典动画MTV，50部最新动画介绍
6大特辑内容满载



◆ 超时空要塞 ◆ 机动警察 ◆ 犬夜叉
◆ 最终兵器彼女 ◆ 宫崎峻作品 ◆ 浪客剑心



电玩新势力红宝石版MTV

赠

绝版绝卖！
续写金版的辉煌



最终幻想X-2/最终幻想X-2特别版/最终幻想IX特别版/龙战士V/混沌军势/第二次超级机器人大战α/超级机器人大战IMPACT/真三国无双3/天诛3/樱大战—热血青春/Z.O.E—ANUBIS/樱大战奇迹之钟/DOA沙滩排球/妖精战士3/铁甲飞龙ORTA/星海传说3—时光尽头

快报！



动感新势力 VOL.7-11

2003下半年合集

每一段画面，每一行文字都无限精彩！

火爆热卖中

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资、挂号费免取，即日起接受邮购

电子游戏软件 GAME SOFTWARE Vol.134

让更多的人享受游戏乐趣
十年
电子游戏软件
1994-2004

《电软》创刊十周年庆祝活动之一

谁说不可以有免费午餐?!

买一送二大回馈：购合金装备索利德全金属雕像即送《花组浪漫夜》和《收藏哆啦A梦》



图片仅供参考，产品以实物为准

50元
即可拥有(总价值95.8元)的超值大回馈

- 合金装备索利德全金属雕像，定价:50元
- 三围:约10CM(高)x11CM(宽)x5CM(深)
- 表面高档电镀黑镍特种工艺
- 全合金材质精心打造，份量十足!
- 表情，造型都酷到极点!
- MGS迷必不可少的案头装饰精品!

收藏哆啦A梦
- 机器猫漫画、动画、游戏、周边玩具、印刷品、生活用品、主题商品等……你见过的,没见过的,保证你嫉妒得抓狂!
- 精美特制机器猫百宝袋，可收纳手机、掌机、钱包、文具等，超可爱
- 176面全彩印刷，异形开本，定价:22元

花组浪漫夜
- 经典大人气游戏动画樱花大战收藏纪念版
- 真正高品质双DVD，可切换中文字幕
- 花组圣诞公演，神崎瑾引退幕后，黎明之花，樱花大战历代预告片收藏……
- 樱大战迷你海报、折扇、人偶等收藏珍品
- 特制精美塑料盒，定价:23.8元

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:64472177 邮资全免

注❶ 邮购时请写明品种为“合金三合一” 注❷ 全部纸箱包装,免挂号费,免邮费 注❸ 特价商品,VIP会员不享受另外优惠。

ISSN 1006-5032

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP

主办单位:中国科协工程学会联合会
地址:北京安外邮局75信箱 邮编:100011
E-mail:vgame@public.bta.net.cn
制作 电子游戏软件杂志社编辑部 TEL.(010)64472187
发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177

版权声明:本刊文章未经允许,不得以任何方式进行转载或抄袭,违者必究。本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字,图片稿件,本刊概不承担任何连带责任。

印刷:北京新华印刷厂
订阅:全国各地邮局 邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
邮局订阅价9.8元
零售价9.8元

 电子游戏软件杂志社版权所有，翻印必究